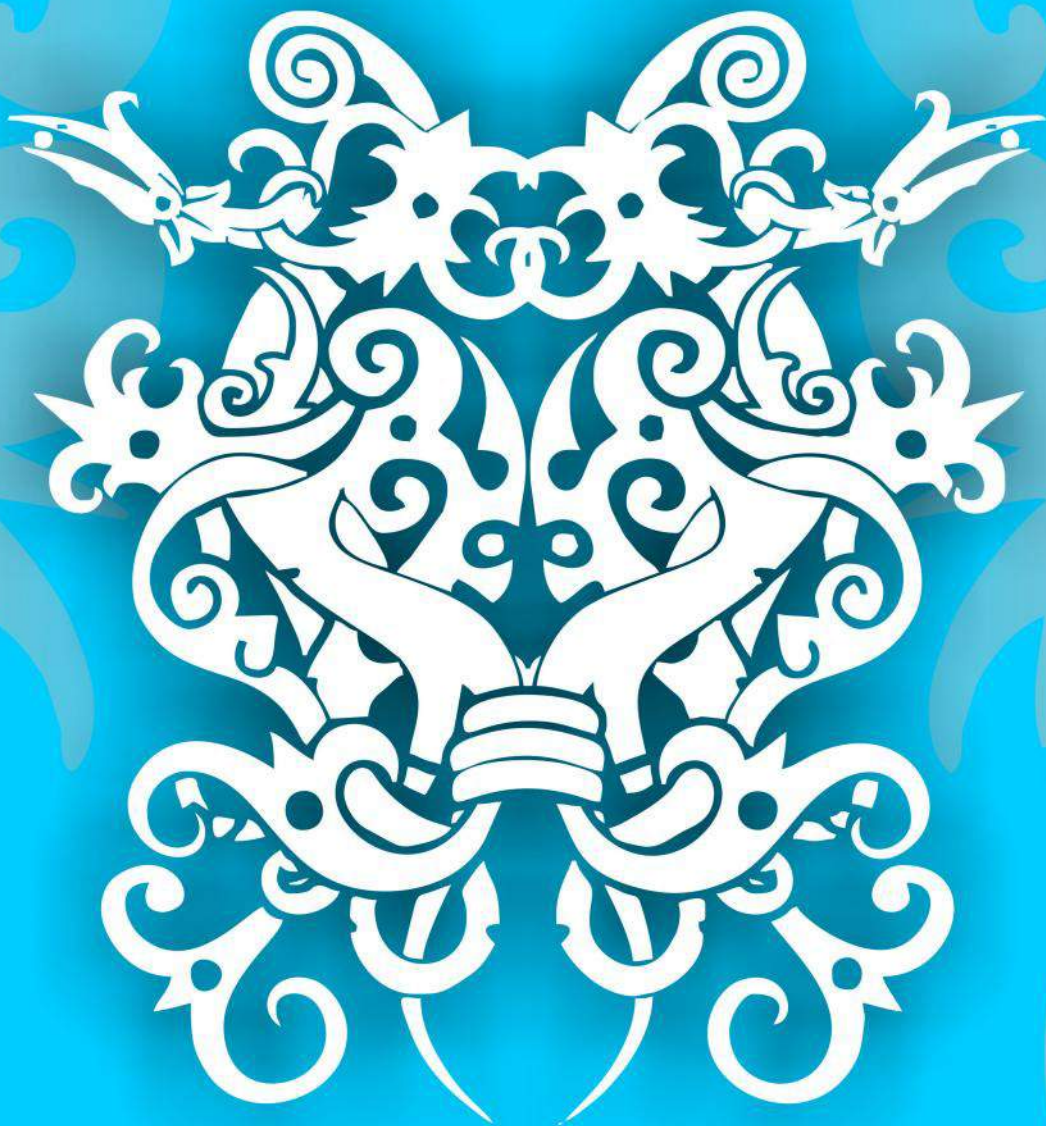


Prosiding

KONFERENSI NASIONAL SASTRA, BAHASA DAN BUDAYA 2017

"SASTRA, BAHASA, BUDAYA, DAN PENGAJARANNYA
DI ERA DIGITAL"



Fakultas Bahasa dan Sastra
Universitas Kanjuruhan Malang

Malang, 6 Mei 2017



The Multicultural University
unikama
Universitas Kanjuruhan Malang



Konferensi Sastra, Bahasa dan Budaya
Universitas Kanjuruhan Malang

KONFERENSI NASIONAL SASTRA, BAHASA, DAN BUDAYA (KS2B) 2017
“Sastra, Bahasa, Budaya, dan Pengajarannya di Era Digital”

Malang, 6 Mei 2017

PROSIDING

Penanggung Jawab	: Dr. Mujiono, M.Pd
Ketua	: Ayu Liskinasih, SS., M.Pd
Sekretaris	: Siti Mafulah, S.Pd., M.Pd
Editor	: Prof. Dr. Soedjidjono, M.Hum Rusfandi, M.A., Ph.D Umi Tursini, M.Pd., Ph.D Ayu Liskinasih, SS., M.Pd Uun Muhaji, S.Pd., M.Pd
Setting dan Layout	: Eko Urip Mulyanto, S.Pd., M.M

ISBN : 978-602-61535-0-0

Dipublikasikan Oleh:

FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS KANJURUHAN MALANG
Jl. S. Supriadi No. 48 Malang
Telp: (0341) 801488 (ext. 341)
Fax: (0341) 831532

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas terselenggarakannya **Konferensi Nasional Sastra, Bahasa, dan Budaya (KS2B) 2017** dengan tema “**Sastra, Bahasa, Budaya, dan Pengajarannya di Era Digital**” yang diselenggarakan oleh Fakultas Bahasa dan Sastra (FBS) Universitas Kanjuruhan Malang pada hari Sabtu, 6 Mei 2017 bertempat di Auditorium Multikultural Universitas Kanjuruhan Malang (UNIKAMA).

KS2B merupakan konferensi tahunan yang diselenggarakan oleh FBS UNIKAMA dengan tujuan untuk mengembangkan ilmu di bidang bahasa, sastra, dan budaya. Melalui KS2B ini, berbagai berbagai hasil penelitian dengan berbagai sub tema akan dipresentasikan dan didiskusikan diantara peserta yang hadir dari berbagai kalangan seperti akademisi dari perguruan tinggi, peneliti, praktisi, tenaga pengajar, dan pemerhati dibidang ilmu bahasa, sastra, dan budaya.

Pada kesempatan ini saya menyampaikan terima kasih kepada nara sumber; Prof. Dr. M. Kamarul Kabilan dari Universiti Sains Malaysia, Prof. Dr. Gunadi H. Sulistyio, M.A dari Universitas Negeri Malang, Prof. Dr. Djoko Saryono, M.Pd dari Universitas Negeri Malang, dan Christopher Foertsch, M.A dari Oregon State University.

Besar harapan saya penyelenggaraan KS2B yang kedua ini akan diteruskan dengan penyelenggaraan pada tahun-tahun berikutnya sehingga dapat terus memberikan manfaat yang sebesar-besarnya untuk perkembangan dan pengajaran ilmu Bahasa, Sastra, dan Budaya di Indonesia.

Malang, 6 Mei 2017
Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra
Universitas Kanjuruhan Malang

Dr. Mujiono, M.Pd

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iii
Pengenalan Film Pendek Dalam Pengajaran Sastra bagi Pembelajar Bahasa Inggris: Sebuah Media Pembelajaran Alternatif di Era Internet.....	1
(Adityas Nirmala)	
The Memes Fandom: Magnifying Memes as an Agent of Change.....	11
(Agnes Dian Purnama)	
Pengintegrasian Teori <i>SIBERNETIK</i> dalam Sastra, Bahasa dan Pengajarannya di Era Digital.....	23
(Agus Hermawan)	
Kontribusi Pengetahuan Tokoh Fahmi pada Penerapan Nilai-nilai Dakwah dalam Novel <i>Api Tuhid</i> Karya Habiburrahman El Shirazy	29
(Ahmad Husin, Wahyudi Siswanto)	
Pengembangan Teknologi Digital melalui Media Massa dalam Pengajaran Bahasa dan Budaya kepada Siswa pada Atraktif TV (ATV) di SDI Ma'arif Plosokerep Kota Blitar.....	37
(Andiwi Meifilina)	
Modifikasi Seni Wayang Topeng Malangan pada Era Digital.....	45
(Arining Wibowo, Aquarini Priyatna)	
Pengaruh Pemanfaatan LCD dan Audio pada Mata Kuliah <i>HISTORY OF ENGLISH LANGUAGE</i> terhadap Peningkatan Pemahaman Mahasiswa UNIPDU Jombang.....	51
(Binti Qani'ah)	

Accommodating Cognitive Presence in Teaching English as a Foreign Language in The IMOOC (Indonesian Massive Open Online Course).....	55
(Daniel Ginting)	
Tantangan Sastra Lisan ditengah Era Digital.....	65
(Dedy Setyawan)	
Teaching Literary Appreciation based on School Curriculum.....	71
(Dian Arsitades Wiranegara)	
Fenomena Makian di Era Digital: Selayang Pandang	77
(Eli Rustinar, Cece Sobarna, Wahyu, Fatimah Djajasudarma)	
Mencari Jejak Tautan Historis Cerita Rakyat di Jawa Timur (Sebuah Pelacakan Legenda di Kabupaten Malang, Pasuruan, Probolinggo, Biltar, Tulungagung, Kediri, dan Trenggalek).....	87
(Gatot Sarmidi)	
Ideologi Perempuan dalam Film <i>Perempuan Berkalung Sorban</i>.....	95
(Liastuti Ustianingsih)	
Student Teachers' Beliefs on Teaching English as Foreign Language on Digital Era.....	103
(Noor Aida Aflahah)	
Eksistensi Sastra Online dalam Kesusastraan Indonesia dengan Tinjauan Sosiologi Sastra.....	111
(Nursalam)	
Pemanfaatan Media Sosial untuk Pengajaran Sastra di Era Digital.....	119
(Purbarani Jatining Panglipur, Eka Listiyaningsih)	
Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua Anak.....	129

(Reza Fahlevi)

Improving Students' Vocabulary Mastery by Translating Comic.....139

(Rizky Lutviana)

Problematik Nilai Moral Media Online Komik Manga terhadap Revolusi Mental

Anak.....147

(Saptono Hadi)

Penggunaan Aplikasi EDMODO pada Kelas Vocabulary.....157

(Siti Mafulah)

Pemanfaatan *Blended Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah

Dasar.....163

(Suhardini Nurhayati)

The Correlation between Students' Learning Motivation and Vocabulary Mastery

toward Listening Comprehension of the Second Grade Students of MAN Klaten in

Academic Year of 2015/2016.....177

(Sujito, Yunia Fitriana)

Kestabilan Eksistensi Novel Cetak ditengah Kemajuan Era Digital dengan

Beredarnya Novel E-book.....187

(Suryani, Hawin Nurhayati)

Why Does Instructional Objective Matter in the Implementation of School Reform in

Indonesian Schools?.....193

(Umiati Jawas)

Membaca Fenomena-fenomena Sastra di Media Sosial.....205

(Yunita Noorfitriana)

Kajian Penggunaan Keigo dalam E-mail yang Ditulis oleh Penutur Jepang dan Penutur Indonesia dalam Bahasa Jepang.....	217
(Zaenab Munqidzah)	

Pengenalan Film Pendek dalam Pengajaran Sastra bagi Pembelajar Bahasa Inggris: Sebuah Media Pembelajaran Alternatif di Era Internet

Adityas Nirmala

FTIKA Universitas Raden Rahmat Malang
Jalan Raya Mojosari no. 2 Kepanjen Malang
adityas_male@yahoo.com

ABSTRAK

Karya sastra telah populer digunakan sebagai teknik dalam pengajaran kemampuan berbahasa Inggris (seperti misalnya, membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara) dan juga komponen bahasa (seperti misalnya, perbendaharaan kata, grammar, dan juga pelafalan). Tidak sedikit penelitian yang membuktikan bahwa penggunaan Sastra yang telah diintegrasikan dalam proses pembelajaran mampu membawa manfaat baik untuk pembelajar (siswa) atau pengajar (guru). Namun begitu, penggunaan karya sastra, khususnya di Indonesia, menekankan hanya kepada penggunaan teks tulisan seperti misalnya, puisi, cerpen, novel, atau naskah drama. Sementara, tren penggunaan internet telah begitu rupa menggeser kebiasaan membaca para siswa (Cull, 2011). Para siswa, yang pada mulanya diminta untuk membaca teks tertulis, kini diberi banyak pilihan media belajar di internet. Salah satu yang sedang diminati saat ini adalah media berbasis video. Internet dipenuhi dengan banyak sekali konten berbasis video. Format tersebut membuat siswa teralihkan dari teks tertulis yang selama ini disuguhkan kepada mereka. Artikel ini, oleh karena itu, bertujuan untuk menawarkan penghubung antara memanfaatkan karya sastra dengan tren menonton video di internet lewat pengenalan film pendek sebagai media dalam pengajaran sastra. Film pendek memiliki karakteristik yang dinilai mampu menggantikan karya sastra tulis sebagai alternatifnya. Dalam artikel ini, penulis juga akan memprediksi seperti apa penggunaan film pendek dalam pengajaran sastra dan strategi yang bisa dipakai untuk menggunakan film pendek dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: sastra, pembelajar inggris, film pendek, internet

Media merupakan salah satu elemen penting bagi proses pembelajaran bahasa. Para pelaku yang terlibat dalam proses belajar mengajar, guru (pengajar) dan murid (pelajar) akan terus berupaya untuk mencari media yang efektif dan mampu menunjang keefektivitasan belajar-mengajar tersebut. Dari kacamata pengajar, tuntutan untuk memanfaatkan media mana yang paling tepat agar materi pembelajaran dapat tersampaikan secara efektif tanpa memakan banyak waktu selalu ada. Sementara dari kacamata pembelajar, peserta akan memprioritaskan media yang lebih nyaman; praktis; mudah diakses, dan sesuai dengan gaya keseharian mereka.

Kedua pihak dalam proses belajar mengajar ini perlu memperhatikan pemilihan media dalam proses tersebut. Seperti yang dituliskan oleh Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1992/1993: 67-68), ada beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media belajar, di antaranya: 1) tujuan; 2) karakteristik siswa; 3) alokasi waktu; 4) ketersediaan; 5) efektivitas; 6) kompatibilitas; dan 7) biaya. Mempertimbangkan poin-poin di atas, karya sastra mampu dihadirkan sebagai sebuah media belajar yang efektif.

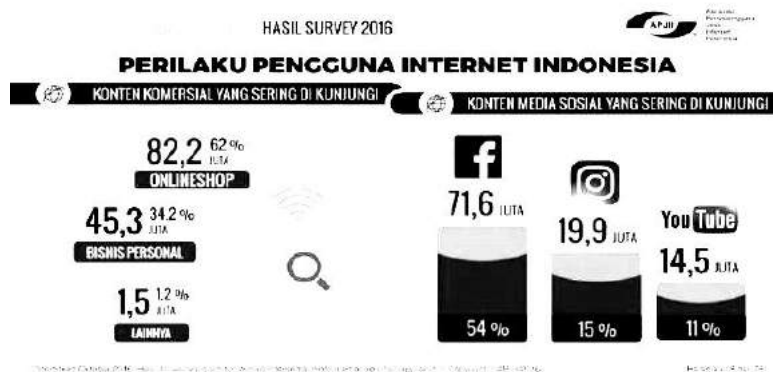
Karya sastra tidak hanya hadir sebagai sebuah produk kreatif untuk dinikmati estetikanya. Karya sastra dapat dipakai sebagai media dalam strategi pengajaran untuk pembelajar bahasa Inggris. Ghosn (2002) dan Hismanoglu (2005) menyebut bahwa penggunaan karya sastra sebagai media pembelajaran memberi banyak manfaat bagi pembelajar bahasa Inggris di banyak tingkat.

Namun, pengajaran sastra masih mendapat porsi yang sedikit. Porsi waktu yang tersedia untuk bahasan sastra sangat terbatas (Harras, 1999). Hal tersebut menjadi tantangan bagi para pengajar. Belum lagi pengaruh internet pada minat baca pelajar sangat yang tidak bisa diabaikan. Dapat dikatakan bahwa pengaruh internet mencakup nyaris semua hal: baik dalam lingkup proses pembelajaran maupun di luar lingkup itu. Sedemikian rupa, hingga generasi di era internet ini digambarkan sebagai generasi yang mampu –atau dituntut agar mampu mengakses serta memanfaatkan internet:

Millennials have grown up being able to google anything they want to know
(Mary Bart)

Dampak tersebut sangat kuat dan gamblang, termasuk pada strategi sastra sebagai media pembelajaran bahasa, yang tidak dapat mengelak pesatnya perkembangan internet beserta segala fitur yang disuguhkannya. Sehingga penggunaan media yang lebih modern menjadi semacam kebutuhan (requirement) yang sangat penting. Sebagai gambaran, dahulu siswa dipaparkan kepada materi berbasis buku (tulisan) ketika belajar bahasa Inggris, sebut saja novel, puisi, naskah drama. Sementara itu, Internet menyuguhkan media yang berbeda dari yang disebut di atas, sebut saja blog, laman berita online, infografis online, dan video. Informasi (materi) yang tertampung dalam internet sangat melimpah ruah: teks, audio, gambar (image), grafik (chart), dan video-content, dengan segala kemudahan di dalamnya untuk menyimak; menanggapi; mengunduh (download); maupun mengunggah (upload).

Pergeseran tersebut Sebuah grafik memperlihatkan bahwa peringkat popularitas konten berbasis video merupakan terbesar setelah media sosial seperti Facebook.



Dalam data berbeda, salah satu situs video populer, *Youtube*, mempublikasikan sejumlah fakta:

1. Total pengguna youtube = 1,3M
2. Total durasi upload video per menit = 300 jam
3. Total video ditonton per hari = 5M
4. 80% pemirsa youtube berasal dari luar USA
5. Akses youtube via perangkat mobile per hari = 1M

6. Persentase pengguna youtube berdasar usia = 18-24 - 11%, 25-34 - 23%, 35-44 - 26%, 45-54 - 16%, 50-64 - 8%, 65+ - 3%, usia tidak diketahui - 14%.
7. Navigasi youtube dalam 76 bahasa berbeda (mencakup 95% populasi pengguna internet).

Paparan data di atas memberikan gambaran bahwa penggunaan media berbasis video menjadi suatu cara berkomunikasi yang dampaknya sangat kuat; sekaligus mendukung teori bahwa daya tangkap otak terhadap media berbasis video ribuan kali lebih cepat dibanding terhadap teks.

Humans are hardwired to avoid demanding cognitive strain, more often we choose information that is easy to process over the form that makes us put out a lot of effort (Liraz Margalit Ph.D)

Perlunya pembelajaran menggunakan karya sastra sebagai media dan juga pergeseran minat baca pada generasi milenial perlu dijembatani. Salah satu upaya yang ditawarkan lewat artikel ini adalah penggunaan film pendek. Media satu ini mampu mengakominaasi kebutuhan pengajar untuk menemukan media yang tepat bagi siswa, sementara di lain pihak, media ini juga sedang meraih popularitasnya di kalangan para siswa. Film pendek secara umum didefinisikan sebagai media audio-visual dengan rentang durasi sangat singkat –antara 1-15 menit. Sebagai gambaran mengenai popularitas konten video berdurasi pendek ini, data yang diambil dari KapanLagi.com menunjukkan bahwa setiap harinya video-video pendek yang tersedia ditonton hingga 400 ribu kali.

Sastra sebagai media pembelajaran tidak hanya diterapkan pada bidang studi bahasa, melainkan juga pada bidang lainnya seperti filsafat dan sejarah, tentu dengan porsi yang berbeda. Sekedar sebagai contoh, Jostein Gaarder memaparkan materi pelajaran filsafat secara kronologis berupa sebuah novel, yang dalam terjemahan bahasa Indonesia berjudul *Dunia Sophie* (Penerbit Mizan, 1996). Atau bagaimana Eiji Yoshikawa menyuguhkan sejarah zaman feodal Jepang, khususnya tentang kaum samurai, secara sangat akurat dalam novel epik *Taiko* (versi terjemahan bahasa Indonesia, Gramedia).

Terkait pada lingkup studi bahasa, beberapa kajian mengungkap bahwa justru sastra tidak selalu layak dijadikan media pembelajaran, meskipun pada akhirnya materi tersebut (sastra) tetap diperlukan. Sanju Choudhary, dalam salah satu makalahnya memberikan pengantar:

The study of literature is not regularly discussed as a coherent branch of curriculum in relation to language teaching and learning. However, teachers and scholars feel that language and literature are closely related and can be integrated together.

Atau keluhan semacam:

16 years after enjoying a high school literary education rich in poetry, I am a literature teacher who barely teaches it. So far this year, my 12th grade literature students have read nearly 200,000 words for my class. Poems have accounted for no more than 100.

This is a shame—not just because poetry is important to teach, but also because poetry is important for the teaching of writing and reading.

Sebagaimana disebutkan sebelumnya, internet berdampak nyaris pada segala hal: mengalihkan kebiasaan dari penelusuran text-book pada jargon semacam “ask google”; “tanya mbah google”; dari ensiklopedia setebal batako beralih ke ke wikipedia atau encharta; dari kamus lengkap 10 juta kata beralih ke ceceran online translator atau google translate. Singkatnya, mengalihkan pola perilaku hampir setiap orang, dan yang pasti terpengaruh gejala semacam itu adalah para pengajar dan para peserta pembelajaran.

Demikian pun berlaku pada sastra. Pelaku, karya, penikmat, kritikus juga cenderung beralih ke internet. Hingga sebuah skema klasik tentang hubungan antara pencipta karya dengan karya dan audience berubah menjadi:

internet – pencipta – karya – internet – audience

media sastra beralih ke internet, dan muncul sastra media; melahirkan genre-genre baru yang menyesuaikan diri dengan peraturan di internet itu sendiri. Sehingga, perannya (sastra) sebagai media pembelajaran, mau tak mau, suka atau tidak, sudah seharusnya dikompromikan dengan gaya era internet. Peran pengajar lantas tidak lagi sebagai pencekok ilmu atau informasi, melainkan sebagai pendamping yang mengarahkan para peserta pembelajaran agar menggunakan atau mengolah konten internet secara positif.

Short film (video-based content, audio visual, atau bagaimanapun istilahnya) sebagai salah satu multimedia, mendorong adanya kegiatan dimana para pelakunya harus terlibat secara aktif. Media perlu dipahami: pesan (muatan) apa saja yang diberikan; apa saja pengaruhnya; dan bagaimana menggali (explore) informasi atau materi yang dalam internet adalah sebuah “never-ending search”.

Para peserta pembelajaran perlu didorong untuk melihat berbagai materi film: apakah film yang utuh dengan durasi cukup panjang, atau sekedar video clip (atau vlog?). Aktivitas semacam ini penting karena sangat membantu dalam meningkatkan perbendaharaan kata (vocabulary); meningkatkan kesadaran visual; melatih sikap kritis; dan memperkaya pengetahuan tentang struktur kalimat bahasa (grammar).

Sebagai contoh adalah pembacaan puisi oleh Neil Hilborn, yang membawakan puisinya sendiri “OCD”



The first time I saw her...
Everything in my head went quiet.
All the tics, all the constantly refreshing images just disappeared.
When you have Obsessive Compulsive Disorder, you don't really get quiet moments.
Even in bed, I'm thinking:
Did I lock the doors? Yes.

Did I wash my hands? Yes.
 Did I lock the doors? Yes.
 Did I wash my hands? Yes.
 But when I saw her, the only thing I could think about was the hairpin curve of
 her lips..
 Or the eyelash on her cheek—
 the eyelash on her cheek—
 the eyelash on her cheek.
 I knew I had to talk to her.
 I asked her out six times in thirty seconds.
 She said yes after the third one, but none of them felt right, so I had to keep going.
 On our first date, I spent more time organizing my meal by color than I did eating
 it, or fucking talking to her...
 But she loved it.
 She loved that I had to kiss her goodbye sixteen times or twenty-four times if it
 was Wednesday.
 She loved that it took me forever to walk home because there are lots of cracks on
 our sidewalk.
 When we moved in together, she said she felt safe, like no one would ever rob us
 because I definitely locked the door eighteen times.
 I'd always watch her mouth when she talked—
 when she talked—
 when she talked—
 when she talked
 when she talked;
 when she said she loved me, her mouth would curl up at the edges.
 At night, she'd lay in bed and watch me turn all the lights off.. And on, and off,
 and on, and off, and on, and off, and on, and off, and on, and off, and on, and off,
 and on, and off, and on, and off, and on, and off, and on, and off, and on, and off.
 She'd close her eyes and imagine that the days and nights were passing in front of
 her.
 Some mornings I'd start kissing her goodbye but she'd just leave cause I was just
 making her late for work...
 When I stopped in front of a crack in the sidewalk, she just kept walking...
 When she said she loved me her mouth was a straight line.
 She told me that I was taking up too much of her time.
 Last week she started sleeping at her mother's place.
 She told me that she shouldn't have let me get so attached to her; that this whole
 thing was a mistake, but...
 How can it be a mistake that I don't have to wash my hands after I touched her?
 Love is not a mistake, and it's killing me that she can run away from this and I
 just can't.
 I can't – I can't go out and find someone new because I always think of her.
 Usually, when I obsess over things, I see germs sneaking into my skin.
 I see myself crushed by an endless succession of cars...
 And she was the first beautiful thing I ever got stuck on.
 I want to wake up every morning thinking about the way she holds her steering
 wheel..

*How she turns shower knobs like she's opening a safe.
How she blows out candles—
blows out candles—
blows out candles—
blows out candles—
blows out candles—
blows out...*

*Now, I just think about who else is kissing her.
I can't breathe because he only kisses her once — he doesn't care if it's perfect!
I want her back so bad...
I leave the door unlocked.
I leave the lights on.*

Atau pembacaan puisi depresi oleh Sabrina Benaim “Explaining My Depression to My Mother”



*Explaining my depression to my mother: A conversation
Mom, my depression is a shapeshifter
One day it's as small as a firefly in the palm of a bear
The next it's the bear
On those days I play dead until the bear leaves me alone
I call the bad days "the Dark Days"
Mom says try lighting candles
But when I see a candle I see the flicker of a flame
Sparks of a memory younger than noon
I am standing beside her open casket
It is the moment that I learn everyone I will ever come to know will someday die
Besides Mom, I'm not afraid of the dark, perhaps that's part of the problem
Mom says I thought the problem was that you can't get out of bed
I can't, anxiety holds me a hostage inside of my house inside of my head
Mom says where did anxiety come from
Anxiety is the cousin visiting from out of town that depression felt obligated to
invite to the party
Mom, I am the party, only I'm a party I don't want to be at
Mom says why don't you try going to actual parties, see your friends
Sure I make plans, I make plans I don't want to go to*

I make plans because I know I should want to go I know sometimes I would have wanted to go
It's just not that fun having fun when you don't want to have fun Mom
You see Mom each night Insomnia sweeps me up in his arms dips me in the kitchen in the small glow of the stove-light
Insomnia has this romantic way of making the moon feel like perfect company
Mom says try counting sheep
But my mind can only count reasons to stay awake
So I go for walks, but my stuttering kneecaps clank like silver spoons held in strong arms with loose wrists
They ring in my ears like clumsy church bells reminding me that I am sleepwalking on an ocean of happiness that I cannot
Baptize myself in
Mom says happy is a decision
But my happy is as hollow as a pin pricked egg
My happy is a high fever that will break
Mom says I am so good at making something out of nothing and then flat out asks me if I am afraid of dying
No Mom I am afraid of living
Mom I am lonely
I think I learned that when Dad left how to turn the anger into lonely the lonely into busy
So when I say I've been super busy lately I mean I've been falling asleep on the couch watching SportsCenter
To avoid confronting the empty side of my bed
But my depression always drags me back to my bed
Until my bones are forgotten fossils of a skeleton sunken city
My mouth a bone yard of teeth broken from biting down on themselves
The hollow auditorium of my chest swoons with the echoes of a heartbeat
But I am just a careless tourist here
I will never truly know where I have been
Mom still doesn't understand
Mom, can't you see
That neither can I

Di sini, proses pembelajaran bukan sekedar penyimak/penonton/audience. Para peserta pembelajaran juga perlu diarahkan untuk mengetahui (membaca) teks; melakukan perbandingan antara teks tersebut dengan materi yang ditayangkan; meningkatkan aspek-aspek terkait dengan kemampuan kebahasaan (language skills) –khususnya listening skill– dan membuat (mengajukan/menyampaikan) tanggapan kritis.

Strategi lain yang bisa diterapkan dalam pembelajaran sastra lewat film pendek adalah menganalisa unsur instrinsik yang ada di dalamnya. Film pendek, meski berbeda format dengan teks tulis seperti dalam novel, cerpen, atau naskah drama, tak bisa dipungkiri adalah sebuah medium bercerita yang memiliki tokoh, setting, perwatakan, plot, dan juga alur. Oleh karenanya film pendek bisa diperlakukan layaknya karya sastra tertulis.

Siswa bisa diajak untuk menikmati, mengamati, dan kemudian membahas dalam diskusi di dalam kelas tentang unsur-unsur intrinsik dalam filmnya. Guru tidak perlu khawatir dengan durasi mengajar yang pendek karena film pendek rata-rata berdurasi 15-20 menit. Dengan durasi yang singkat, guru bisa memanfaatkan jam pelajaran dengan

memberi arahan dan pengantar terlebih dahulu sebelum nantinya para siswa membahasnya bersama.

Film pendek juga tidak sulit untuk ditemukan di internet. Situs portal video seperti YouTube atau Viddsee.com bisa menjadi pilihan bagi pengajar untuk mencari materi film pendek bagi para siswa. Namun perlu diperhatikan juga mengenai konten cerita yang ditawarkan dalam kedua situs tersebut. Meski banyak tersedia, rata-rata film pendek yang disajikan memuat adegan yang hanya bisa ditonton oleh penonton dewasa.

Setelah melihat masalah dan solusi (saran) yang telah dipaparkan dalam pembahasan di atas, dapat dikatakan bahwa ada banyak celah (ruang) pada model pembelajaran bahasa –dimana ia terintegrasi dengan materi sastra. Dengan bantuan teknik-teknik baru dalam proses pembelajaran seperti: menggunakan media berbasis video di ruang kelas akan sangat membantu para guru dan peserta didik.

Suatu media modern juga membantu peserta pembelajaran untuk mengasah pemikiran; meningkatkan kemampuan analisis, dan memicu imajinasi. Bermain video dengan atau tanpa sub judul meningkatkan pembelajaran visual. Radio (bermain audio) membantu peningkatan listening skill. Dengan menggunakan berbagai jenis media di kelas dapat meningkatkan pemahaman. Film, khususnya, merupakan aktifitas sekaligus motivasi menarik dalam kehidupan sehari-hari, dan buku juga harus menjadi bagian dari itu. Film menyediakan contoh nyata yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan semua kemampuan yang hendak diasah.

Memang, keberadaan media modern dan populer seperti short film bukanlah sesuatu yang absolut. Ia hanyalah sebuah alternatif atau pelengkap untuk mengisi celah kelemahan dari media-media lainnya. Dan sebagai akhir bagian ini, ada sebuah analogi yang cukup tepat untuk menggambarkan kesimpulan ini, sebuah analogi yang dinukil dari karya Antoine de Saint-exupery “Little Prince”, bab 4:

Chapter IV

I had thus learned a second fact of great importance: this was that the planet the little prince came from was scarcely any larger than a house! But that did not really surprise me much. I knew very well that in addition to the great planets-- such as the Earth, Jupiter, Mars, Venus-- to which we have given names, there are also hundreds of others, some of which are so small that one has a hard time seeing

them through the telescope. When an astronomer discovers one of these he does not give it a name, but

only a number. He might call it, for example, "Asteroid 325."

I have serious reason to believe that the planet from which the little prince came is the asteroid known as B-612. This asteroid has only once been seen through the telescope. That was by a Turkish astronomer, in 1909. On making his discovery, the astronomer had presented it to the International Astronomical Congress, in a great demonstration. But he was in Turkish costume, and so nobody would believe what he said.

Grown-ups are like that... Fortunately, however, for the reputation of Asteroid B-612, a Turkish dictator made a law that his subjects, under pain of death, should change to European costume. So in 1920 the astronomer gave his demonstration all over again, dressed with impressive style and elegance. And this time everybody accepted his report.

REFERENSI

- Bart, Mary. (2011). *The Five R's of Engaging Millennial Students*. Retrieved from www.facultyfocus.com/articles/teaching-and-learning/the-five-rs-of-engaging-millennial-students on March 3rd 2017
- Benaim, Sabrina. (2014). *Explaining My Depression to My Mother*. Retrieved from www.youtube.com/watch?v=aqu4ezLQEUA
- Choudhary, Sanju. (2016). *A Literary Approach to Teaching English Language in a Multicultural Classroom*. Retrieved from abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/6132/HLRC_6_4_5.pdf?sequence=2 on March 3rd
- Cull, Barry W. *Reading Revolution: Online Digital Text and Implications for Reading in Academe*. Accessed on <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/3340/2985#author>
- Ghosn, Irma K. (2002). *Four good reasons to use literature in primary school* ELT. *ELT Journal Volume 56(2) April*. Oxford University Press
- Harras, A. Kholid. *Sejumlah Masalah Pengajaran Sastra*. Diakses dari [http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR. PEND. BHS. DAN SASTRA INDONESIA/196401221989031-KHOLID ABDULLAH HARRAS/Bahan2 Kuliah/Makalah/sejumlah masalah pengajaran sastra.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BHS._DAN_SASTRA/INDONESIA/196401221989031-KHOLID_ABDULLAH_HARRAS/Bahan2_Kuliah/Makalah/sejumlah_masalah_pengajaran_sastra.pdf) pada 6 Maret 2017.
- Hilborn, Neil. (2013). *OCD*. Retrieved from www.youtube.com/watch?v=vnKZ4pdSU-s
- Margariz, Lirath. (2015). *Video vs Text: The Brain Perspective*. Retrieved from www.psychologytoday.com/blog/behind-online-behavior/201505/video-vs-text-the-brain-perspective on March 3rd 2017
- Simmons, Andrew. (2014). *Why Teaching Poetry Is So Important* www.theatlantic.com/education/archive/2014/04/why-teaching-poetry-is-so-important/360346/
- Wibawa, Basuki, dan Mukti, Farida. (1992/1993). *Media Pengajaran*. Jakarta. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan Dikti Dipdikbud.

THE MEMES FANDOM: MAGNIFYING MEMES AS AN AGENT OF CHANGE

Agnes Dian Purnama

Universitas Negeri Malang

nezz.dian15@gmail.com

ABSTRACT

This paper tries to highlight the uprising memes phenomenon as a media of expressions through its distinctive packaging as well as an example of contemporary culture product. Memes can be conceived encompassing cultural boundaries through its copy-fidelity, fecundity and longevity characteristics. Carrying creative words alignment, engaging visual look, and ear catchy tunes; memes certainly act more than just a humor that easily disperse through internet. Memes enactment as a part of language learning activity inside classroom may offer different atmosphere. It can be taken as a mixed bowl where digital technology and language creativity (caption writing) meet up since digitization is unavoidable. Like it or not, teaching and learning process has to renew itself by having through an intertwine with any latest development of various field of knowledge. This paper may serve as an additional idea about how to engage students more in an interesting learning environment by utilizing technology advance. Commonly known for having short attention span which last than 10 seconds, our students (the Digital Natives) need a more resourceful way of learning a language, in addition to the importance of gaining as many as possible enthusiasms from the learning participants. Thus, it can be assumed that memes employment yields as an affinity space for our students to learn language.

Keywords: memes, contemporary culture, language learning, digital natives, affinity space

A. INTRODUCTION

Last 2016, around 20th December, Indonesian youths have taken the internet by storm with their famous catch-phrase; “Om Telolet Om”. They post it everywhere around the internet utilizing social media accounts, such as Twitter and Instagram. Together, they are spamming their idols’ account by mentioning the nickname of the idol (Twitter) or simply by typing the phrase in a comment column (Instagram) using that phrase. Originally comes from Jepara region in Central Java Province, the now so famous videos of kids asking bus drivers to honk the bus horns, has reached millions of viewers through various digital platforms.

It starts with a guy name as Riyadh As’ari who uploads the video via Facebook and ever since what comes next is history. “Om Telolet Om” is actually has no particular meaning, except an onomatopoeia of bus horn’s sound (Plaagic, 2016). It is not uncommon for Indonesian bus drivers to modify the sound of their bus horn into unique sound. Bringing a piece of paper written “Om Telolet Om” and waiting in front of bus station, those kids first idea is to add an enjoyable activity during daily routine. Due to EDM (Electronic Dance Music) rising popularity, Indonesian youths take a chance to address their favorite famous person by keep on saying the catch-phrase “Om Telolet

Om”. Once this idea, soon called, meme ‘infect’ and ‘parasitize’ famous DJs, we can be sure a big number internet participants (netizen), will soon follow to do such.

Since it has no implied meaning nor specific agenda behind its virality, the catch-phrase from Jepara is easily reaching the peak of internet attention for a moment. It leaps Indonesia to be caught of attention beyond Bali, Raja Ampat or Wakatobi. It even appears also on current US President official Instagram account on his presidential candidacy celebration winning post. Apparently Dj. Snake is into what’s hype or trending by posting the catch-phrase, both on his Twitter account and also on President Donald Trump’s Instagram comment column. Soon after, other DJs are buying it. It’s recorded that Zedd also tweets similar thing like Dj. Snake. Marshmello and Dillon Francis are even going further by creating a remix of EDM song with original tunes of “Om Telolet Om” videos.

Some might find the flooding catch-phrase is either annoying or overrated, but others find this amusing, especially when s/he can disperse the phrase thoroughly. As if the ultimate state of being ‘kekinian’ or ‘trendsetter’ is already accomplished. Although the action of asking bus honking horn is over due to irresponsible action of a group of people who take on wefie/ selfie in front of the walking bus, the catch-phrase itself, is genuinely a dazzling example on how to mass infected people with ideas. Unlike religion that requires a strong effort, this catch-phrase only requires the need for joy seeking in a very simple action. (Plaugic: 2016; Wreksono: 2016; Medved & Bein: 2016)

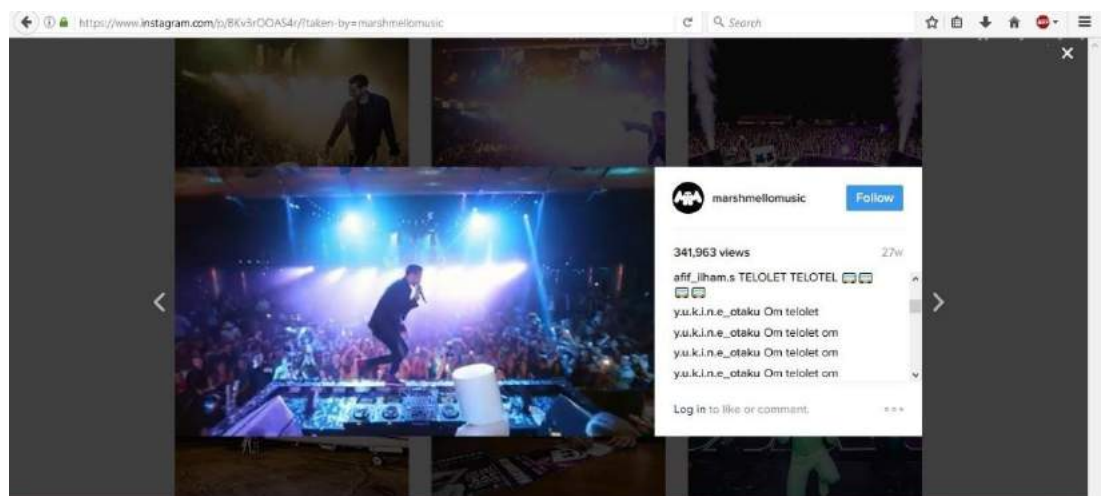


Figure 1



Figure 2



Figure 3



Figure 4



Figure 5

B. A BRIEF PREVIEW ON MEMES

The word 'meme's' comes up for the first time in Richard Dawkins' book entitled 'The Selfish Gene'. Its classic origin is derived from Greek word 'Mimeme'. Dawkins uses that word and makes it short into 'meme' which is in rhyme with the word 'cream'. Particularly, he wants to make it as a monosyllable, such as the word 'gene'.

Originally used to “conveys the idea of a unit of cultural transmission, or a unit of imitation” memes can be assumed as ‘memory’ which means ‘meme’ in French. The following are the examples of memes according to Dawkins:” tunes, ideas, catch-phrases, clothes, fashions, ways of making pots or of building arches.” In addition to Dawkin’s idea, Blackmore (2000: 6) exemplifies what memes are and what are not.

MEMES AND COMPLEXES OF MEMES	
Stories, urban legends, myths	Belief in UFOs, ghosts, Santa Claus
Clothing, hairstyles, body piercing	Racist slogans, sexist jokes
Cuisine, cigarette smoking	Religions
Applauding, cheering	Inventions, theories, science
Language, accents, catchphrases	Judicial systems, democracy
Songs, music, dances	Proust’s story of the madeleine cake
NOT MEMES	
Subjective experiences, complex emotions, sensory perceptions	Conditioned responses: fear at the sound of a dentist’s drill
Eating, breathing, having sex	Cognitive maps: knowing the way around your neighborhood
Innate behaviors, even if contagious: yawning, coughing, laughing	Associations with sounds and smells
Note: Many human behaviors are complicated mixtures of innate, learned and imitated—for example, riding a bicycle.	

Figure 6
Taken from Blackmore (2000: 66)

So, how do we understand more about this notion of ‘imitation’ on memes? Dawkins asks us to think of memes propagation process is similar to gene’s propagation as well. “Just as genes propagate themselves in the gene pool by leaping from body to body via sperms or eggs, so memes propagate themselves in the meme pool by leaping from brain to brain via a process which, in the broad sense, can be called imitation.” (Dawkins, 1976: 192) By looking back at the introduction section, we would understand more about this process. The catch-phrase “Om Telolet Om” is originally uttered as the way kids from Jepara asking the busses drivers to honk their horn as fun activity. It becomes a meme which ‘leap from brain to brain’ as Indonesian youths start to spam their idols who are mostly famous DJs through internet. Those DJs are well known as public figures with thousand number of followers and due to the rising stardom of EDM music, surely the effect of dispersing “Om Telolet Om” is like flipping our fingers. As if a virus parasitizing a gene and alter it into a host cell to infect another cell. “Om Telolet Om” catch-phrase is the virus and Indonesian youths are considered to be genes who infect the DJs that later called as host cells. Those infected famous people now are ‘vehicles’ to turn the other cells (their followers) to be parasitized by the catch-phrase.

Although imitation is important in meme’s succession, not all memes are worth of staying in a meme pool. It takes additional notion of ‘survival value’ when some memes are copied many times than others. There are basic characteristics of successful memes: longevity, fecundity and copying -fidelity. Longevity deals with how long a meme could possibly stay within people’s brain for as long s/he lives. On the other hand, fecundity is far more essential than how a meme can prolong its sustainability within

one's mind. "If the meme is a scientific idea, its spread will depend on how acceptable it is to the population of individual scientists; a rough measure of its survival value could be obtained by counting the numbers of times it is referred in scientific journals." Whereas copying-fidelity is in relation to the number of copies have been made by the survival memes.

"Om Telolet Om" catch-phrase together with Indonesian distinctive honk busses' sound is definitely fit the criteria of a survived meme. It starts with Riyadh As'ari, a Jepara resident who uploads the video into Facebook that later on gains attention from local tv station, by then "Om Telolet Om" has reached its peak of fame for one good month, both nationwide and worldwide.

Back in 2001, Prensky has said that "Our students have changed radically. "Today's students are no longer the people our educational system was designed to teach." (2001a: 1) His utterance refers to today's students that all surrounded and equipped by massive products of digital era, such as "... computers, videogames, digital music players, video cams, cell phones, email, the Internet, and instant messaging..." Prensky believes that students' brain structures are physically changed and so does their thinking pattern. Thus, he invents names that represent those students; Digital Natives.

The Digital Natives are considered to be 'fluent' in speaking uses digital language, for example by utilizing computers and internet and also playing games. Their ability to 'speak digitally' may exhibit their nature as 'native speakers' of digital world. So, do all of us are able to speak using digital words fluently? Some of previous generation who may not be as advanced as Digital Natives are categorized as Digital Immigrants. What lies significantly about Digital Natives and Digital Immigrant difference is that no matter how well adapted our fellow Digital Immigrants, at certain point they will always have "... 'their accent', that is, their foot in the past."

One simple example maybe about manual instruction that we have on our daily stuffs. Digital Immigrants would prefer to read manual instruction first and follow its order step by step. That kind of thing would not be happened to Digital Natives, they will act first then read the manual or more likely, they consult on the internet. More than any other form of interaction, they prefer to have intimate bound with internet. Nothing goes beyond their keen observation on what the internet has said.

Furthermore, supporting Prensky's ideas on Digital Natives and Digital Immigrants differences, Dingli and Seychell (2015: 13-14) add that "Digital Natives think in random access like hypertext, use instant information for judgement and so on."; thanks to the escalating growth of technological devices and internet. Those are born between 1980 – 1994 are believed to be part of this generation. They come with different names sometimes, but similar in meaning, "... like the 'Net Generation and Millennials."

What makes Digital Immigrant fails miserably in adopting 'digital language'? The answers are varied. "This could be due to various reasons including the lack of technological knowledge, the inability of learning how to use such innovative devices and not finding any particular need to make the crossover from previous methods." or it can be literally said, "Digital Immigrants are those who do seek the friction of a pencil onto a paper when sketching their ideas." (Prensky (2001a); Dingli and Seychell, 2015: 14)

Due to Digital Natives short attention span; their preferences to be multitasker and parallel tasks, and also their close bonding with internet and technology, memes utilization in language classroom may offer a whole new nuance and point of view.

Online meme transmission has higher copy fidelity (that is, accuracy) than communication through other media, since digitization allows lossless information transfer. Fecundity (the number of copies made in a time unit) is also greatly increased — the Internet facilitates the swift diffusion of any given message to numerous nodes.

Longevity may potentially increase, as well, because information can be stored indefinitely in numerous archives (Shifman, 2014: 17)

Being notorious as having short attention span, a question yields on why such thing occurs. It is because our old schooling system overlook what Digital Natives' needs the most. "Digital Natives crave interactivity—an immediate response to their each and every action. Traditional schooling provides very little of this compared to the rest of their world. So, it generally isn't that Digital Natives can't pay attention, it's that they choose not to." Prensky (2001b: 4)

As we talk about the embarkment of Digital Natives and contemporary culture, what is meant by 'contemporary' here is based on the author's opinion of something hype, recent, viral, spreadability, trend or update. When we are dealing with something viral or spreadable, it means that "people actively assess a media text, deciding who to share it and how to pass it along." Its either people show their capability to widespread a particular slogan like "Just Do It" (Nike slogan), but they may also 'hijack' the existing phenomena into their own version. Jenkins, et.al (2013: 20)

At this point, memes are functioned as an affinity space that encapsulate the need of Digital Natives of interactivity, becoming a prominent figure, as well as being in upscale of what's happening.

Affinity spaces are an out-of-school form of ubiquitous learning. They are spaces where people can count and matter, not for their money or credentials, but for their achievements, effort, and contributions to others. They are places where people can gain status and even fame. They are places where an interest can be fanned into a passion and a passion can lead to grit, mastery, and success (Gee, 2015: 120)

C. THE MEMES FANDOM: WHEN YOU WANT TO SAY SOMETHING, SAY IT BETTER WITH MEMES.

Please take a look carefully on the following figures:

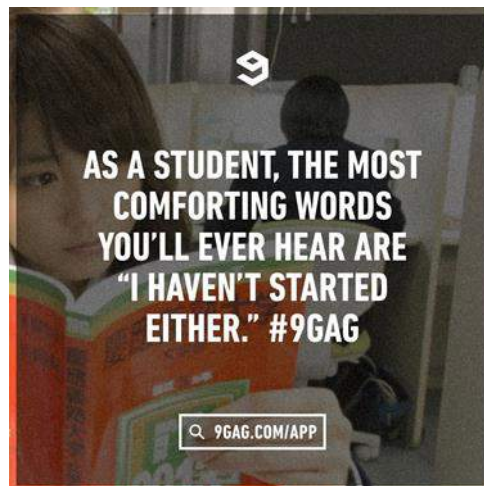


Figure 7

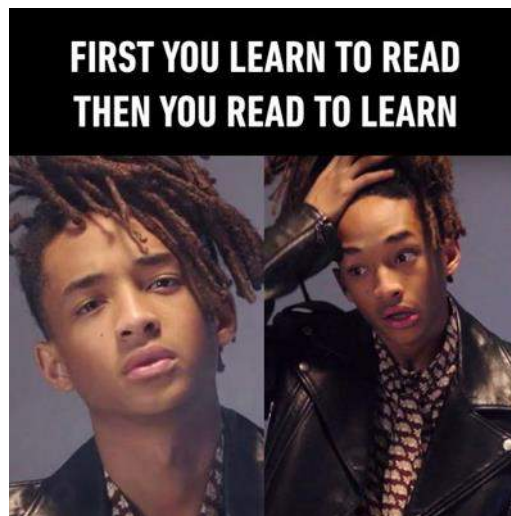


Figure 8



Figure 9

Figure 7 and 8 depict clearly what is students' life like without using too much words or sentences. It is simply explained using image and several words (read: caption). For Digital Natives who prefer graphics before text, image memes especially are preferable to convey various needs, feelings, or any emerging circumstances. Image memes are concise, densed and rich in content as long as we, the image receiver understand the context. To read and write in memes mean to read and write based on certain context like figure 9 has shown to us. Figure 9 meme makes fun on UK and EU relationship right after the referendum and Brexit (British Exit) moment. Those three figures are categorized as internet memes since they are taken online (from <http://twitter.com/9gag>)

Looking at the plausibility of memes production in language classroom, below are image memes that resulted from past tense lesson as a teaching strategy in writing class conducted by Ekaningrum, et.al (2016). Without looking at students' grammatical mistakes and word choices, these memes could possibly be contested in a meme pool. It involves creativity process on writing caption that sums up teenage life using past tense. The basic idea is to consider past tense as 'virus' that 'infect' students brain and being multiply through memes manifestation. During the process, it requires zero internet connection actually. The researchers only ask the students to work in small group and create the memes using their private image documentation as memes' vehicle.

The utmost important notion is how to create fun and relax activity during teaching and learning process.

“Internet memes serves as a humorous way to have fun with context, words, images, meaning, symbols, culture, popular culture, etc. The fact that it only needs an image of something or someone accompanied with a caption/text can generate different meanings. It can be interpreted and customized anyway the user wants it.” Kariko (2012: 197)

Once an idea permeates students’ brains well, the next step will be to let it ‘parasitize’ the brain longer.



Figure 10



Figure 11



Figure 12



Figure 13

D. CONCLUSION

The author comes with mutual agreement on Kariko's opinion (2012) "So far the researcher has one hypothesis; that these humor and creativity in using the internet memes are related to the students GPA, and smarter students show better results in creating jokes or good humor." that memes production requires a thoroughly effort of understanding and adjustment on memes' context to laugh at the humor. a. Although internet can be used a giant meme pool, but there are still additional factors, cultural upbringing for example that may affect people's perception on memes. (e.g. "Om Telolet Om")

For further research and discussion, the author suggests to disclose; first, a relation between memes and literacy; and second, memes dispersion and its relation to Uses and Gratification (U & G) Theory. Memes are best 'written and spoken' by those who understand the language well. It is substantially take a further effort than just reading or writing captions, imitating a particular move, like Gangnam Style maybe or humming Mc Donalds' famous jingle. Do we really grasp the idea behind a particular phrase, such as "Cash me outside, howbow dah?" or 'Imao' or this famous flirting line "If you were a potato. You'd be a good potato." Literacy expands its original definition as it hits the battleground of technology engagement on language learning process. The need of an advanced level of literacy is undeniably essential.

Second, in relation to U & G theory, the author considers the need to pay close attention on memes circulation through internet utilization. We may use memes creation inside classroom as a language learning product that are contested through memes pool (e.g.: social media platforms) and look forward of its survival ability through received gratification (e.g. number of likes). The significance adjustment of technology usage and language learning is unarguably demanding. Since memes, at whatsoever of its package (tunes, catch phrases, videos, images, etc.) are highly circulated through social media and internet. The author assumes that by knowing students' characteristics and recent development of common knowledge, we would meet an advance in language and teaching process by combining both of them into a prevalent language tool.

REFERENCES

https://twitter.com/djsnake?ref_src=twsrc%5Egoogle%7Ctwcamp%5Eserp%7Ctwgr%5Eauthorhttps://www.instagram.com/p/BKv3rOOAS4r/?taken-by=marshmellomusichttp://twitter.com/9gag

- Blackmore, S. (2000). The power of memes. *Scientific American, Inc.*, October 2000. Available online on www.sciam.com
- Dawkins, R. (2006). *The selfish gene: 30th anniversary edition*. Oxford: Oxford University Press.
- Dingli, Alexiei and Seychell, Dylan. (2015). *The new digital natives: cutting the chord*. Berlin: Springer.
- Ekaningrum, V. C., Purnama, A. D., Aflahah, N. A., Desiarti, E. M. (2016). Utilizing memes as a teaching strategy in writing class. Paper presented on 63rd TEFLIN International Conference.
- Gee, J. P. (2015). *Literacy and education*. New York: Routledge.
- Jenkins, H., Ford, S. & Green, J. (2013). *Spreadable media: creating value and meaning in a networked culture*. New York: New York University Press.
- Kariko, A.A. T. (2012). Humorous writing exercise using internet memes on English classes. *Jurnal LINGUA CULTURA* Vol.6 No.2 November 2012, pp: 188-199.
- Medved, M. & Bein, K. (2016). *Dance music world confounded by Indonesian meme 'Om Telolet Om'*. Retrieved from <http://www.billboard.com/articles/news/dance/7632331/om-telolet-om>
- Plaugic, Lizzie. (2016). How an Indonesian onomatopoeia became a dance-music sample and a meme. Retrieved from <http://www.theverge.com/2016/12/22/14053786/om-telolet-om-dance-music-indonesia-buses-dj-snake>
- Prensky, M. (2001a). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5). Retrieved from <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Prensky, M. (2001b). Digital natives, digital immigrants: Do they really think different? *On the Horizon*, 9(6), 1-6. Retrieved from <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>
- Shifman, Limor. (2014). *Memes in digital culture*. Massachusetts: MIT Press.
- Wreksono, A. (2016). 'Telolet hunters' sad due to police ban. Retrieved from <http://www.thejakartapost.com/life/2016/12/21/telolet-hunters-sad-due-to-police-ban.html>

**PENGINTEGRASIAN TEORI *SIBERNETIK*
DALAM KETERAMPILAN MENULIS MAKALAH
DI PERGURUAN TINGGI PADA ERA DIGITAL**

Agus Hermawan

Program Studi Bahasa Indonesia
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
agushermawan8992@gmail.com

ABSTRAK

Belajar merupakan sebuah proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang terjadi manakala seseorang melakukan interaksi secara intensif dengan sumber belajar dan pengajar. Proses pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap pada masing-masing orang berbeda tergantung tingkat kecerdasannya. Dengan adanya hal tersebut maka diperlukan teori-teori belajar untuk menyesuaikan kecerdasan mahasiswa yang dihadapi. Teori siberetik merupakan teori belajar yang paling baru dibandingkan dengan teori belajar lainnya. Teori ini berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi. Teori ini lebih mementingkan sistem informasi dari pesan atau materi yang dipelajari. Pelajaran bahasa dan sastra Indonesia salah satu pelajaran yang diajarkan di kampus. Pelajaran bahasa dan sastra Indonesia terbagi atas beberapa pokok bahasan antara lain: kebahasaan dan bersastra. Untuk itu, di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi pada era digital diperlukan bekal pengetahuan, perkembangan dan inovasi teori belajar yang terbaru. Dalam penyampaian materi dan tugas makalah, khususnya diperlukan teori belajar yang kongkrit, sesuai dan tepat sasaran dalam pembelajaran. Teori belajar siberetik dipilih karena teori ini relatif baru dibandingkan dengan teori-teori belajar lainnya.

Kata kunci : belajar, teori, siberetik, digital.

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia mencakup empat keterampilan pokok yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Ruang lingkup mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia mencakup komponen pengetahuan kemampuan menulis dan bersastra yang meliputi aspek-aspek: (1) mendengarkan, (2) berbicara, (3) membaca, (4) menulis. Dalam pelaksanaannya keempat komponen tersebut harus dilaksanakan dengan sinkron, artinya terpenuhi semua aspek tanpa meninggalkan salah satu aspek sehingga mencapai kompetensi secara optimal. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Dengan menulis seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk mencapai maksud dan tujuannya. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia yang berupa tugas terstruktur sangat penting dan perlu dipelajari dengan lebih intens dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di perguruan tinggi, karena keterampilan menulis memerlukan kemampuan yang kompleks. Pelaksanaan pembelajaran menulis dapat diimplementasikan dalam berbagai bentuk mata kuliah seperti menyusun makalah dan karya ilmiah. Teori siberetik menunjukkan bahwa cara belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi yang disampaikan dalam pembelajaran. Hal tersebut juga akan mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Proses memang penting dalam teori siberetik

tetapi yang lebih penting adalah sistem informasi yang diproses. Informasi inilah yang akan menentukan proses.

B. PENTINGNYA TEORI SIBERNETIK BAGI MAHASISWA

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, mahasiswa dituntut untuk dapat mengungkapkan ide yang dipunyainya dalam bentuk tugas terstruktur berupa makalah. Makalah pada prinsipnya adalah memaparkan teori tentang sesuatu yang ada pada buku referensi yang di kemas secara baik dan utuh, kemudian dituangkan dalam bentuk lisan (*presentasi*) maupun tulisan (*makalah*). Namun, menuangkan buah pikiran secara teratur dan terorganisasi ke dalam tulisan tidak mudah. Banyak orang yang pandai berbicara atau berpidato, tetapi mereka masih kurang mampu menuangkan gagasannya ke dalam bentuk bahasa tulis. Oleh sebab itu, untuk bisa menulis makalah dengan baik, seseorang harus mempunyai kemampuan dasar untuk menulis. Kemampuan menulis dapat dicapai melalui proses belajar dan berlatih secara teratur. Mahasiswa yang berlatih menulis diteruskan dengan mempraktikkan menulis makalah yang baik sesuai dengan format atau gaya selingkung kampusnya. Untuk itu teori belajar siberetik merupakan teori yang baru. Teori ini mempunyai sudut pandang dan cara yang berbeda dalam Proses belajar. Dalam pembelajaran mahasiswa hanya mengerti teori saja, seperti menghafalkan konsep-konsep, menghafalkan contoh, dan tidak diimbangi dengan belajar menulis secara teoritis mengolah informasi dari internet dan buku referensi yang ada. Pekerjaan mahasiswa juga tidak “diperlakukan dengan baik” oleh dosen. Mestinya, setelah mahasiswa menulis, dosen akan mengoreksi pekerjaan mahasiswa dengan sedetail-detailnya dan setelah itu dosen akan menunjukkan kesalahan yang dilakukan mahasiswa dan memberitahukan yang benar sesuai dengan ilmu kebahasaan. Kenyataan di lapangan menunjukkan hal yang berbeda, setelah pekerjaan mahasiswa dikumpulkan kepada dosen pengampu, pekerjaan mahasiswa tersebut hanya akan ditumpuk dan tidak dikoreksi. Dosen belum berusaha secara kreatif mencari celah-celah kemungkinan menggunakan teori belajar yang lain dalam rangka membuat mahasiswa lebih baik lagi. Dengan keadaan yang monoton seperti demikian, proses pembelajaran juga tidak selalu berjalan dengan lancar. Bahkan yang lebih parah lagi ketika dosen mengajar tidak memanfaatkan teori-teori belajar sehingga proses dan hasil belajar mahasiswa kurang maksimal.

C. MENULIS SEBAGAI DASAR KEMAMPUAN MAHASISWA

Menulis merupakan salah satu bentuk kemampuan berbahasa yang sangat penting bagi mahasiswa, di samping menyimak, membaca, dan berbicara. Banyak hal yang dapat diperoleh mahasiswa ketika menulis. Pada dasarnya menulis bukan hanya melahirkan pikiran atau perasaan saja, melainkan juga sebagai pengungkapan ide, pengetahuan, ilmu, dan pengalaman hidup seseorang dalam bahasa tulis. Menulis dapat didefinisikan sebagai kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan secara tertulis kepada pihak lain (Suparno dan Yunus, 2007: 1.29). Dalam komunikasi tulis paling tidak terdapat empat unsur yang terlibat yaitu; penulis, isi pesan, media berupa tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan. Dengan keempat unsur tersebut, maka komunikasi tulis akan dapat komunikatif. Sebagai suatu keterampilan berbahasa, menulis merupakan kegiatan yang kompleks karena penulis dituntut untuk dapat menyusun dan mengorganisasikan isi tulisannya serta menuangkan dalam formulasi ragam bahasa tulis dan konvensi penulisan lainnya. Dalam kegiatan menulis, penulis harus mempunyai beberapa kemampuan kebahasaan. Sebagaimana diungkapkan Sri Hastuti dalam Slamet (2008:98) “Menulis merupakan kegiatan yang sangat kompleks karena melibatkan cara berfikir yang teratur dan berbagai persyaratan yang berkaitan dengan teknik penulisan, antara lain: (1) adanya kesatuan gagasan, (2) penggunaan kalimat yang jelas dan efektif. (3) paragraf disusun

dengan baik, (4) penerapan kaidah yang benar, dan (5) penguasaan kosakata yang memadai”. Selain itu dapat diketahui pula bahwa prinsip tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berfikir. Secara singkat belajar menulis adalah belajar berfikir. dengan cara tertentu (D’Angelo dalam Tarigan, 1986 : 5). Menulis juga mempunyai manfaat yang banyak bagi penulis sendiri. Menurut Suparno (2007:1.4) manfaat menulis diantaranya dalam hal, (1) peningkatan kecerdasan, (2) pengembangan daya inisiatif dan kreatif, (3) penumbuhan keberanian. dan (4) pendorong kemauan dan kemampuan informasi. Oleh karena itu, menulis mempunyai manfaat yang banyak bagi penulis, maka pelajar perlu melestarikan budaya menulis untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Dengan menulis, seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk mencapai maksud dan tujuannya. Tujuan menulis beraneka ragam, tujuan itu diantaranya, (1) memberitahukan atau mengajar, (2) meyakinkan atau mendesak, (3) menghibur atau menyenangkan, dan (4) mengutarakan atau mengekspresikan perasaan dan emosi yang berapi-api (Tarigan, 1994:23). Kemampuan yang dimiliki manusia (mahasiswa) terdiri dari beberapa tahapan. Tahapan yang dimaksud, ialah tahap kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk mengembangkan beberapa tahapan kemampuan itu merupakan tugas pengajar. Kemampuan akan berkembang bila ada bantuan yang cukup. Kata kemampuan dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia berarti kecakapan atau kekuatan. Manusia dikatakan cakap menulis bila hasil yang diperolehnya, yakni tulisannya memenuhi kriteria-kriteria tertentu. Kriteria yang dimaksud antara lain kalimat efektif, penggunaan tanda bacanya benar dan pilihan katanya tepat sesuai dengan kebutuhan. Kriteria itu perlu dipenuhi agar nilai komunikatifnya tetap terjaga. Kesalahan penggunaan pilihan kata akan menyebabkan nilai komunikatifnya berkurang. Kata merupakan bahan mentah, maka perlu diolah sedemikian rupa untuk membentuk tulisan yang sesuai dengan kriteria. Kadangkala sebagai penulis sulit untuk memilih kata-kata yang telah tersedia. Kata sebelum dipakai memang perlu diseleksi, artinya disesuaikan dengan konsumennya. Jika konsumennya mahasiswa, tentu saja kata yang dipakai akan berbeda bila untuk mahasiswa. Jika hal ini salah penempatannya maka nilai komunikatifnya berkurang dan hilang.

D. TEORI BELAJAR DALAM MENULIS MAKALAH

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia seorang dosen dapat menerapkan berbagai teori belajar, agar proses belajar mengajar dan pentransferan informasi dari dosen ke mahasiswa berlangsung lancar. Teori-teori itu diantaranya teori humanistik, deskriptif dan preskriptif, behavioristik, kognitif, konstruktivistik. dan sibernetik. Teori-teori tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Selain itu juga mempunyai kelebihan dan kekurangan yang berbeda juga. Salah satunya teori sibernetik mempunyai banyak kelebihan diantaranya adanya keterarahan seluruh kegiatan pada tujuan yang ingin dicapai. Teori sibernetik merupakan teori belajar yang paling baru dibandingkan dengan teori belajar lainnya. Teori ini berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi. Teori ini lebih mementingkan sistem informasi dari pesan atau materi yang dipelajari. Sistem informasi yang diproses yang akan dipelajari mahasiswa. Proses pengolahan informasi dalam ingatan dimulai dari proses penyandian informasi (*encoding*), diikuti dengan penyimpanan informasi (*storage*), dan diakhiri dengan mengungkapkan kembali informasi-informasi yang telah disimpan dalam ingatan (*retrieval*). Teori sibernetik memandang manusia sebagai pengolah informasi, pemikir, dan pencipta. Berdasarkan pandangan tersebut maka diasumsikan bahwa manusia merupakan makhluk yang mampu mengolah, menyimpan, dan mengorganisasikan. Teori sibernetik membedakan dua macam proses berpikir, yaitu proses berpikir algoritmik dan

proses berpikir heuristik. Proses berpikir algoritmik, yaitu proses berpikir yang sistematis, tahap demi tahap, linier, konvergen, lurus, menuju ke satu target tujuan tertentu. Contoh-contoh proses algoritmik antara lain: kegiatan menelepon, menjalankan mesin mobil, dan lain-lain. Sedangkan cara berpikir heuristik, yaitu cara berpikir divergen, menuju ke beberapa target tujuan sekaligus. Contoh proses berpikir heuristik misalnya operasi pemilihan atribut geometri, penemuan cara pemecahan masalah, dan lain-lain (Budiningsih, 2005:87). Proses belajar dikatakan berjalan dengan baik jika materi pelajaran yang akan dipelajari atau masalah yang akan dipecahkan (dalam istilah teori sibermetik adalah sistem informasi yang akan dipelajari) diketahui ciri-cirinya. Ada beberapa materi kuliah akan lebih tepat disajikan dalam urutan yang teratur dan ada pula materi pelajaran akan lebih tepat bila disajikan dalam bentuk-bentuk “terbuka” dan memberi kebebasan kepada mahasiswa untuk berimajinasi dan berpikir. Hal ini sesuai dengan pernyataan Landa dalam Hamzah B. Uno, Proses belajar akan berjalan dengan baik jika apa yang hendak dipelajari itu atau masalah yang hendak dipecahkan (atau dalam istilah yang lebih teknis yaitu sistem informasi yang hendak dipelajari) diketahui ciri-cirinya. Sesuai dengan pendapat Landa di atas, dapat dicontohkan pada materi kuliah statistik. Saat mahasiswa mempelajari rumus statistik, lebih efektif jika presentasi informasi tentang rumus ini disajikan dengan algoritmik (teratur atau tahap demi tahap). Contoh lain, yaitu materi kuliah bahasa Indonesia, misalnya materi kuliah teori sastra. Saat mahasiswa diberi tugas mencari jenis teori sastra yang di pakai dalam karya sastra, lebih efektif jika presentasi informasi tentang teori sastra disajikan dengan heuristik (menyebarkan), dengan harapan mahasiswa dapat bebas dalam mengapresiasi atau mengungkapkan kajiannya. Kelebihan teori sibermetik antara lain: (1) cara berpikir yang berorientasi pada proses lebih menonjol, (2) penyajian pengetahuan memenuhi aspek ekonomis, (3) kapabilitas belajar dapat disajikan lebih lengkap, (4) adanya keterarahan seluruh kegiatan kepada tujuan yang ingin dicapai, (5) adanya transfer belajar pada lingkungan kehidupan yang sesungguhnya, (6) kontrol belajar memungkinkan belajar sesuai dengan irama masing-masing individu, dan (7) balikan informatif memberikan rambu-rambu yang jelas tentang tingkat unjuk kerja yang telah dicapai dibandingkan dengan unjuk kerja yang diharapkan. Sedangkan kelemahan teori sibermetik yaitu, teori ini dikritik karena lebih menekankan pada sistem informasi yang dipelajari, dan kurang memperhatikan bagaimana proses belajar.

E.PENGINTEGRASIAN TEORI BELAJAR SIBERNETIK DALAM KETRAMPILAN MENULIS MAKALAH

Salah satu persoalan paling penting dalam aplikasi teori pembelajaran adalah rangkaian pengajaran. Urutan dan pengaturan aktivitas pembelajaran mempengaruhi cara informasi yang diproses dan dikuasai (Smith, 2009:23). Penerapan setiap teori belajar berbeda dalam proses pembelajaran. Teori sibermetik mempunyai karakteristik yang berbeda dengan teori lain ketika diterapkan dalam pembelajaran. Khusus dalam mata kuliah teori sastra, dengan teori sibermetik ini mahasiswa diajak untuk menggali dan menata sistem informasi agar mudah mempelajarinya. Dalam pelaksanaannya mahasiswa dan dosen dituntut untuk dapat mengkaji materi kuliah agar mengenali sistem informasinya. Aplikasi teori sibermetik dalam kegiatan pembelajaran dapat diterapkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan-tujuan pembelajaran;
2. Menentukan materi pembelajaran;
3. Mengkaji sistem informasi yang terkandung dalam materi pembelajaran;

4. Menentukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan sistem informasi tersebut (apakah algoritmik atau heuristik);
5. Menyusun materi pelajaran dalam urutan yang sesuai dengan pendekatannya; dan
6. Menyajikan materi dan membimbing siswa belajar dengan pola yang sesuai dengan urutan materi pelajaran.

Dalam pembelajaran teori sastra, mahasiswa pada dasarnya memproduksi ide dalam bentuk makalah. Penerapan teori siberetik dalam pembelajaran ini dilakukan dari awal pembelajaran sampai selesainya pembelajaran. Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut:

1. Membahas tujuan mempelajari materi teori sastra;
2. Menentukan materi yang akan dibahas dalam mempelajari teori sastra;
3. Mengkaji sistem informasi yang terkandung dalam materi teori sastra;
4. Menentukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan sistem informasi tersebut (apakah algoritmik atau heuristik);
5. Menyusun materi pelajaran dalam urutan yang sesuai dengan pendekatan algoritmik; dan
6. Menyajikan materi dan membimbing mahasiswa belajar dengan pola yang sesuai dengan urutan materi pelajaran.

F. KESIMPULAN

Penerapan teori belajar siberetik sangat berpengaruh terhadap kemampuan menulis makalah mahasiswa dibandingkan dengan tanpa menerapkan teori belajar siberetik. Selain itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan teori belajar siberetik lebih baik dalam hal meningkatkan kemampuan menulis makalah. Selain itu untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa dan membantu dosen dalam mengajar diperlukan teori belajar yang sesuai dan tepat. Oleh karena itu dosen atau pengajar bahasa dan Indonesia perlu memahami dan mencoba menerapkan teori belajar siberetik sebagai salah satu solusi alternatif menerapkan teori belajar dalam mengajar. Penerapan teori belajar siberetik sangat cocok untuk pengajaran bahasa dan sastra Indonesia khususnya dalam pembelajaran berkaitan dengan tugas terstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 1991. *Cermat Berbahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Medyatama Sarana Perkasa.
- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah, Syalful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta. Keraf, Gorys. 1980. *Komposisi*. Flores : Nusa Indah.
- Kosasih, E. 2008. *Ketatabahasa dan Kesusastraan Cermat Berbahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Nurkencana, Wayan dan Sumartana. 1983. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya Usaha Nasional.
- Poerwadarminta, W. 1984. *ABC Karang Mengarang*. Yogyakarta: UP Indonesia.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.

- Smith, Mark K, dkk. 2009. *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*. Jogjakarta: Mirza Media Pustaka.
- Supamo dan Mohamad Yunus. 2007. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suwito. 1983. *Sosiolinguistik Teori dan Problema*. Surakarta: Fakultas Sastra Universitas Sebelas Maret.
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

KONSTRUKSI PENGETAHUAN TOKOH FAHMI PADA PENERAPAN NILAI-NILAI DAKWAH DALAM NOVEL API TUHID KARYA HABIBURRAHMAN EL SHIRAZY

Ahmad Husin¹; Wahyudi Siswanto²

ahmadhusind@gmail.com

ABSTRAK

Karya sastra baik puisi maupun prosa fiksi merupakan wacana sekaligus inskripsi yang selalu merepresentasikan konstruksi realitas budaya berlandaskan episteme tertentu. Yang direpresentasikan di dalam karya sastra adalah konstruksi realitas nilai budaya tertentu sehingga episteme realitas nilai budayalah yang hadir dalam teks sastra. Dikatakan demikian karena (1) sebagai sistem lambang budaya, sastra bersangkutan dengan dunia hayatan, renungan, ingatan, pikiran, gagasan, dan pandangan yang membentuk episteme makna dan nilai tertentu dalam konteks dan proses dialektika budaya tertentu; dan (2) sebagai sejarah mentalitas, sastra bersangkutan dengan gagasan, ideologi, orientasi nilai, dan mitos; serta (3) sebagai wacana dalam kerangka episteme tertentu, sastra selalu bersangkutan dengan konstruksi pengetahuan budaya tertentu. Penelitian ini dibatasi pada aspek konstruksi pengetahuan tokoh Fahmi pada penerapan nilai-nilai dakwah dalam novel *Api Tauhid Karya Habiburrahman El Shirazy*. Adapun pendekatan konstruksi sosial digunakan untuk menjelaskan pemikiran tokoh Fahmi yang dikonstruksi oleh tradisi pesantren yang terekam dalam perilaku kesehariannya.

Kata Kunci: konstruksi pengetahuan, penokohan, nilai dakwah

A. PENDAHULUAN

Novel-novel bernuansa Islam akhir-akhir ini cukup digemari oleh masyarakat sejak film 'Ayat-ayat Cinta' berhasil dipasarkan. Film tersebut diangkat dari novel yang sama karya Habiburrahman El Shirazy (biasa dipanggil dengan 'Kang Abik').

Fenomena perkembangan novel bernuansa Islam ini juga terjadi pada novel-novel remaja atau teenlit. Bahkan, novel-novel remaja berlatar pesantren pun cukup banyak beredar di kalangan mereka. Setelah novel *Ayat-ayat Cinta* mendapat sambutan hangat di masyarakat, muncullah novel-novel remaja yang ditulis para alumni pesantren.

Dibandingkan dengan genre sastra yang lain (drama dan puisi), novel yang merupakan bagian dari genre prosa yang memiliki daya tarik terhadap pembaca yang paling lengkap: tema, alur, tokoh, latar, gaya penceritaan, dan pusat pengisahan (Pradopo, 2009:75). Novel juga dianggap menyediakan media yang paling luas, sehingga pengarang memiliki kemungkinan yang seluas-luasnya untuk menyampaikan pesan pada pembaca (Ratna, 2006:314).

Waluyo (1990:40) mengklasifikasikan novel ke dalam dua jenis, yaitu novel serius dan novel populer. Novel serius adalah novel yang dipandang bernilai sastra (tinggi), sedangkan novel populer adalah novel yang nilai sastranya diragukan (rendah) karena tidak ada unsur kreatifnya. Pengarang yang memiliki latar belakang kehidupan pesantren

¹ Dosen FBS Unikama Malang dan mahasiswa PPS UM

² Dosen PPS UM

menggambarkan kehidupan pesantren sesuai dengan pengalaman dan pengamatannya. Pengarang pun memengaruhi pembaca lewat karya-karyanya tersebut. Inilah yang disebut Berger dan Luckmann (2012:176-177) sebagai eksternalisasi dan internalisasi. Kedua proses tersebut melalui tahapan yang disebut objektivasi.

Pada novel *Api Tauhid* karya Habiburrahman El Shirazy ini merupakan wacana sekaligus inskripsi simbol budaya Pesantren yang dikerangkai oleh episteme tertentu tentang budaya Pesantren. Episteme ini menghadirkan hayatan, renungan, ingatan, pikiran, gagasan, dan pandangan tentang realitas budaya Pesantren. Realitas Budaya Pesantren yang ditampilkan atau dihadirkan itu sudah diinternalisasi dan disofistikasi psikologis dan filosofis sedemikian rupa oleh pengarangnya sehingga menjadi sebuah konstruksi sosial di tengah konteks dan proses dialektika budaya Pesantren (Mulder, 1985; Kuntowijoyo, 1987).

Realitas Budaya Pesantren yang ditampilkan atau dihadirkan itu sudah diinternalisasi dan disofistikasi psikologis dan filosofis sedemikian rupa oleh pengarangnya sehingga menjadi sebuah konstruksi sosial di tengah konteks dan proses dialektika budaya Pesantren. Jadi, realitas budaya dalam karya sastra hanyalah sebuah representasi konstruksi atau hanyalah realitas hilir, bukan realitas budaya *sui generis* atau bukanlah realitas hulu.

Hal ini mengimplikasikan bahwa sastra selalu terlekat nilai budaya tertentu karena keberadaan dan kedudukannya sebagai sistem lambang budaya. Berdasarkan hal tersebut sastra Indonesia dapat disebut sebagai sistem lambang budaya bangsa dan masyarakat-bangsa Indonesia. Ia merupakan wacana sekaligus inskripsi yang menjadi fakta mentalitas, fakta kesadaran kolektif budaya, dan atau fakta sosial dari bangsa dan masyarakat bangsa Indonesia. Secara niscaya ia berpangkal dan berhulu pada realitas budaya Indonesia (Teeuw, 1980:23). Di sini karya sastra Indonesia menyiratkan episteme tertentu tentang realitas nilai budaya di Indonesia.

Dengan kata lain, karya sastra Indonesia dapat dipandang sebagai wacana sekaligus inskripsi yang menjadi sejarah mentalitas yang dikerangkai oleh episteme tentang realitas nilai budaya dari bangsa dan masyarakat bangsa Indonesia. Ia terkait oleh konteks dan proses dialektika budaya Indonesia. Di sinilah tampil atau hadir hayatan, renungan, ingatan, pikiran, gagasan, dan pandangan tentang konstruksi realitas budaya di Indonesia khususnya konstruksi realitas nilai budaya di Indonesia dalam paradigma keindonesiaan (budaya Indonesia).

Demikian, ibadah di dalam terminologi Islam adalah kepatuhan kepada Tuhan yang didorong oleh rasa kekaguman dan ketakutan. Jadi tahap paling awal ibadah adalah kepatuhan kepada Allah yang didorong rasa kekaguman dan ketakutan. Akan tetapi apabila ibadah itu sudah berkembang kualitasnya, artinya ibadah bukan karena rasa kagum dan rasa takut semata. Muatan-muatan ibadah dianggap berkualitas jika di dalamnya tercakup aspek kekaguman, keikhlasan, kepatuhan, pengharapan, dan sekaligus kecintaan. Hasan (2005:2) merepresentasikan ibadah itu adalah kekaguman pada Tuhan karena kebesarannya, kenikmatan atau kekuasaannya; keikhlasan yang mendalam, rasa kepatuhan; ketakutan kepada Tuhan kalau sampai meninggalkan ibadah itu; pengharapan akan ridho-Nya; dan kecintaan pada Tuhan.

Penelitian terdahulu yang relevan adalah Saryono (1997) dengan judul *Representasi nilai budaya Jawa dalam novel Indonesia*. Penelitian ini mengambil pokok kajian tentang prosa fiksi Indonesia. Berdasarkan paradigma, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitas sosiokultural yang bertumpu pada sejarah mentalitas, arkeologi pengetahuan, dan sosiologi sastra.

Armawati Arbi (2010) dengan judul *dakwah melalui radio: konstruksi radio dangdut Jakarta atas realitas problem keluarga*. Penelitian empirik ini menemukan

konstruksi radio dangdut Jakarta atas realitas problem keluarga. Konstruksi radio atas realitas tersebut berlangsung dalam tiga tahap proses dialektika: pertama, tahap eksternalisasi pendengar dan tim radio membentuk realitas subjektif. Kedua, tahap objektivasi tim produksi dan pendengar mengemas realitas simbolik. Ketiga, tahap internalisasi tim radio dan pendengar menetapkan realitas objektif. Institusionalisasi, legitimasi, dan sosialisasi dilakukan melalui enam tahap proses konstruksi tersebut: (a) tahap penerapan unsur-unsur komunikasi dakwah, (b) tahap pembingkaian prolog/monolog skrip kasus, (c) tahap pengungkapan diri, (d) tahap pembentukan realitas subjektif, (e) tahap pengemasan realitas simbolik, dan (f) tahap penetapan realitas objektif.

Mohammad Rofiq (2011) dengan judul *Konstruksi Sosial Dakwah Multidimensional* K.H. Abdul Ghofur Paciran Lamongan Jawa Timur. Temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, adalah konstruksi dakwah Kiai Ghofur terdiri atas 3 bagian yaitu: dakwah *bi al-lisan*, dakwah *bi al-qalam*, dan dakwah *bi al-haak*. Berikut ini diuraikan secara singkat. Dakwah *bi al Lisan*. Dakwah *bi al-lisan* mempunyai dua metode yaitu: metode *public speaking* meliputi pengajian kitab, ceramah agama, khotbah Jumat, dan metode konseling.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka fokus penelitian ini adalah ”bagaimanakah konstruksi pengetahuan tokoh Fahmi pada penerapan nilai-nilai dakwah dalam Novel Api Tauhid karya Habiburrahman El Shirazy. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan konstruksi pengetahuan tokoh Fahri pada penerapan nilai-nilai dakwah dalam novel Api Tauhid karya Habiburrahman El Shirazy.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dibatasi pada aspek konstruksi pengetahuan tokoh Fahri pada penerapan nilai-nilai dakwah dalam novel Api Tauhid Karya Habiburrahman El Shirazy. Adapun pendekatan konstruksi sosial digunakan untuk menjelaskan pemikiran tokoh Fahri yang dikonstruksi oleh tradisi pesantren yang terekam dalam perilaku kesehariannya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat teoritis dalam penelitian ini diharapkan memberikan wawasan empiris terhadap (1) teori semiotika; dan (2) teori intertekstual.

Bagi teori semiotik, hasil penelitian ini akan memberikan arah baru untuk teori semiotik khususnya semiotik teks. Sebagai ilmu tanda, semiotika menganggap bahwa fenomena sosial/masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda, sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti. Dalam penelitian ini, teori semiotik digunakan untuk menganalisis sastra sebagai sebuah penggunaan bahasa yang bergantung pada sifat-sifat yang menyebabkan bermacam-macam cara wacana mempunyai makna.

Bagi teori intertekstualitas, penggunaan ancangan ini didasarkan bahwa karya sastra tidak lahir dalam kekosongan budaya. Karya sastra itu merupakan respons pada karya sastra yang terbit sebelumnya. Sebuah karya sastra baru mendapatkan makna yang hakiki dalam kontrasnya dengan karya sebelumnya. Teks dalam pengertian umum adalah dunia semesta ini, bukan hanya teks tertulis atau teks lisan. Oleh karena itu, karya sastra bergenre pesantren tidak dapat lepas dari hal-hal yang menjadi latar penciptaan tersebut, baik secara umum maupun khusus (Kristeva dalam Teeuw, 1984:146).

C. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi kebijakan pembangunan dibidang kurikulum oleh pemerintah baik pusat maupun daerah dari perpektif nilai-nilai

dakwah yang ada. Bagi khalayak dapat mengetahui bagaimana nilai budaya pesantren dalam novel religi karya para pengarang yang pernah bermukim di pesantren. Bagi guru, temuan ini dapat dijadikan sebagai wahana penambah wawasan dan memperluas nilai-nilai dan norma-norma untuk pendidikan karakter di sekolah. Teori konstruksi Sosial atas Realitas yang dikemukakan oleh Peter I. Berger & Thomas Luckman, (2012: 176) menjelaskan tentang masyarakat sebagai kenyataan objektif dan subjektif.

Dimana eksternalisasi dipandang sebagai suatu pencurahan kedirian manusia secara terus menerus ke dalam dunia, dalam aktifitas fisik maupun mentalnya. Dalam proses eksternalisasi terjadi interaksi antara manusia dengan lingkungannya bersifat terbuka.

Eksternalisasi dipengaruhi oleh *stock of knowledge* (cadangan pengetahuan) yang dimilikinya. Cadangan sosial pengetahuan adalah akumulasi dari *common sense knowledge* (pengetahuan akal sehat). *Common sense* adalah pengetahuan yang dimiliki individu bersama individu-individu lainnya dalam kegiatan rutin yang normal dan secara otomatis terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Proses untuk menjadi manusia sejak dilahirkan hingga dewasa berlangsung tidak hanya dalam hubungan timbal balik dengan lingkungannya, tetapi juga dengan tatanan budaya dan sosial yang spesifik, melalui perantaraan orang-orang yang berpengaruh dalam hidupnya.

Menurut Berger dan Luckmann bahwa manusia membangun dunia yang dihasilkan oleh dirinya, dia juga membangun dirinya sendiri dalam interaksi sosialnya yang melahirkan kebudayaan. Kebudayaan terdiri dari totalitas produk manusia material maupun nonmaterial misalnya institusi, alat, simbol, bahasa dan sebagainya yang bersifat tidak stabil, tergantung pula ruang dan waktu.

Dalam konteks pembentukan konsep gender bagi laki-laki dan perempuan, dipengaruhi oleh; *pertama*, konsep diri dan citra diri, bagaimana ia memahami tentang dirinya kemudian dipengaruhi masyarakatnya, Kang Abik mendiskrepsikan laku khas seorang santri dalam menghadapi persoalan-persoalan hidupnya. Santri terbiasa digembleng kyainya untuk selalu mendekat kepada Ilahi apa pun masalah yang dihadapinya. Demikian juga tokoh Fahmi, ketika ia nyaris putus asa dan nyaris gagal menata hatinya, ia menenggelamkan diri dalam pancaran cahanya Ilahi. Ia memantapkan diri untuk mengkhatamkan Al-Qur'an empat puluh kali di Masjid Nabawi meskipun ia akhirnya jatuh sakit....*sudah tujuh hari ia diam di Masjid Nabawi. Siang malam ia mematri diri, larut dalam munajat dan taqarrub kepada Ilahi. Ia iktikaf di bagian selatan masjid, agak jauh dari Raudhah tapi masih termasuk shaf bagian depan. Ia pilih tempat dekat tiang yang membuatnya aman tinggal siang-malam di dalam masjid Nabawi. Ia duduk bersila menghadap kiblat. Matanya terpejam sementara mulutnya terus mengumamkan ayat-ayat Al-Qur'an. Ia hanya menghentikan bacaannya jika adzan dan iqamat dikumandangkan. Juga ketika shalat didirikan. Usai shalat ia kan larut dalam dzikir, shalat sunnah, lalu kembali liirih melantunkan ayat-ayat suci Al-Qur'an, dengan hafalan (AT:1).*

Kedua, budaya yang telah mengakar dalam bentuk alat yang diproduksi manusia, institusi, bahasa, simbol, nilai, norma yang dimanifestasikan dalam perilaku sehari-hari. Tokoh Fahmi, Subki, Ali, Kyai Arselan, dan Nuzula, mewakili kehidupan kultural khas santri di Jawa. Fahmi dan keluarganya, begitu sami'na wa atha'na dan ta'zhim kepada kyai. Ketaatan beragama pada keluarga Fahmi ini bisa ditelusiri saat adik Fahmi berpacaran dengan pemuda bernama Anto. Lihat kutipan berikut....*Sejak kelas dua SMA, adikmu itu sudah pacaran sama Anto, kakak kelasnya. Bapak sudah minta dia tidak pacaran, dia jawab iya-iya tapi diam-diam tetap pacaran sama Anto. Saat lulus SMA, bapak pikir pacarannya berhenti. Eh, ternyata tidak....."bapak langsung panggil adikmu*

dan memberi dua pilihan. Lulus SMA mau ke pesantren dan putus dengan Anto, atau memilih hidup bersama Anto, yang itu berarti menikah dengan Anto. Adikmu jawab, milih nikah dengan Anto. Ya sudah, bapak bicarakan dengan keluarga Anto baik-baik. Bapak nikahkan.

Ketiga, figur yang berpengaruh dalam pembentukan kepribadiannya dalam kehidupannya sehari-hari sebagai aktivitas sosial. Perilaku keseharian dan ketakwaan menyentuh atau menyangkut dimensi epistemologis, yaitu masalah-masalah yang berkaitan dengan konsep keilmuan. Orang yang memiliki kualitas ketakwaan memadai menyadari betul bahwa sebetulnya dia berada dalam suatu proyeksi maha besar Tuhan. Semua sumber pengetahuan, sumber keilmuan yang dimiliki pada hakikatnya berasal dari Tuhan.

Pengetahuan yang diberikan kepada manusia sejatinya merupakan satu bagian kecil saja dari pengetahuan maha luas Tuhan. Seperti pada perilaku keseharian Fahmi ini. Demikian ketika Fahmi menikahi putri dari kyai Arselan, serta setelah usai akad nikah kyai Arselan mengingatkan kembali kepada Fahmi dan Nuzula belum bisa bergaul layaknya suami istri.*Setelah berdoa, aku melangkah hendak kelaur kamar. Nuzula juga berdiri. Kami berdiri berhadapan. Sesaat aku pandangi dia. Kali itu dia menatapku sesaat lalu menunduk. Hatiku berdebar hebat. Selama ini aku selalu menjaga pandangan, berusaha mati-matian tidak memandang perempuan kecuali ibu dan saudari kandungku. Selama ini aku juga berusaha mati-matian menjaga hatiku agar tidak sampai jatuh cinta kepada perempuan yang tidak halal. Dan kini aku sudah halal untuk memandang dan mencintai seorang perempuan. Perempuan itu ada di hadapanku. ... Nuzula kembali menunduk, tapi aku tetap menikmati wajahnya. Aku halal menikmati wajahnya. Perjanjianku dengan mertuaku adalah aku tidak bercampur layaknya suami istri. Aku memegang lagi dagunya, kuangkat wajahnya, dia memandang wajahku. "Kau cantik aku mencintaimu, istriku," lirik kupada-nya. Ia menjawab dengan air mata yang meleleh.*

Pada proses objektivasi ini adalah produk-produk aktivitas manusia baik fisik maupun mental, merupakan realitas yang berhadapan dengan para produsernya, karena antara manusia dengan produk aktivitasnya merupakan dua entitas yang berbeda. Manusia membangun dunia institusional objektif melalui aktivitas yang membutuhkan cara tidak hanya sekedar penjelasan proses legitimasi, tentang asal usul pengertian pranata sosial dan proses pembentukannya dan mengkaitkan sistem makna yang melekat pada lembaga-lembaga atau praktik institusional dan konsensus di bawah ideologi.

Di antara keragaman kenyataan, akan tampil satu kenyataan *parexellence* yang disebut dengan kenyataan hidup sehari-hari. Upaya masyarakat untuk melembagakan pandangan atau pengetahuan mereka tentang masyarakat dalam aktivitasnya sehari-hari tersebut akhirnya mencapai generalitas yang paling tinggi, di mana dibangun suatu dunia arti simbolik yang universal yang disebut dengan pandangan hidup atau ideologi.

D. KESIMPULAN

Ibadah, yang dapat juga disebut sebagai ritus atau tindakan ritual, adalah bagian yang amat penting dari setiap agama atau kepercayaan. Dalam pengertiannya yang lebih khusus, ibadah menunjuk kepada amal perbuatan tertentu yang secara khas bersifat keagamaan. Dari sudut ini, kadang-kadang ibadah dipadankan dengan 'ubudiyah, yang pengertinya mirip dengan ritus atau ritual dalam bahasa sosiologis.

Dalam Islam, ibadah mengandung dua makna penting sekaligus. Pertama, secara intrinsik ibadah berarti pengabdian atau penghambaan diri kepada Allah. Sebagai pernyataan penghambaan kepada Tuhan, ibadah juga mengandung arti penganggungan, kepatuhan dan ketundukan serta pendekatan kepada Tuhan. Kedua, di samping makna intrinsiknya, ibadah juga mengandung makna instrumental. Maksudnya, ibadah bisa

dilihat sebagai usaha pendidikan pribadi dan kelompok ke arah komitmen atau pengikatan batin kepada tingkah laku etis, bermoral.

Berdakwah sebagai bagian dari ritus ibadah adalah bagaimana mengimplementasikan nilai-nilai akan terminologi hablun min Allah dan hablun min Annas dalam diri manusia. Dimana bersinergi terhadap sang pencipta alam dan membangun hubungan baik dengan sesama manusia. Dengan demikian, secara etimologis pengertian dakwah itu merupakan suatu proses penyampaian (tabligh) pesan-pesan tertentu yang berupa ajakan atau seruan dengan tujuan agar orang lain memenuhi ajakan tersebut.

Secara empiris, eksistensi manusia berlangsung dalam suatu konteks ketertiban, kesetaraan dan kestabilan melalui tatanan sosial. Tatanan sosial merupakan produk manusia yang berlangsung terus-menerus. Ia diproduksi oleh manusia sepanjang eksternalisasinya yang berlangsung secara konstan.

Perubahan sosial akan terjadi bila eksternalisasi ternyata membongkar tatanan yang sudah terbentuk. Sedangkan dalam masyarakat stabil proses eksternalisasi individu-individu akan mengidentifikasi dirinya ke dalam peranan-peranan yang sudah mapan. Pada akhirnya konstruksi pengetahuan bermuara pada proses internalisasi dimana merupakan peresapan kembali realitas tersebut oleh manusia, dan menstransformasikan lagi dari struktur-struktur dunia objektif struktur-struktur kesadaran subjektif.

Menurut Berger dan Luckmann, proses internalisasi merupakan salah satu momentum dari proses dialektik yang lebih besar yang juga termasuk momentum-momentum eksternalisasi dan objektivasi. Individu tidak dicipta sebagai suatu benda yang pasif, namun dibentuk dalam waktu dialog yang lama. Individu tidak sekedar menyerap dunia sosial baik dalam lembaga-lembaga, peran-peran, dan identitas-identitas secara pasif, tetapi secara pro aktif diambarnya. Individu dibentuk sebagai suatu pribadi dengan identitas yang bisa dikenal secara subjektif maupun objektif. Ia harus berpartisipasi berdialog untuk mempertahankan sebagai suatu pribadi. Dengan demikian, individu secara terus-menerus menjawab dunia yang membentuknya dan karenanya terus memelihara dunia sebagai realitas.

Melalui proses internalisasi, seseorang mampu untuk memahami dirinya, pengalaman masa lalunya dan yang diketahuinya secara objektif mengenai dirinya dan orang lain. Pengalaman yang berkelanjutan diintegrasikan dalam tatanan kehidupan yang dimodifikasi sehingga makna-makna yang dipahami dapat diproyeksikan kepada masa depan secara objektif dalam struktur kelembagaan maupun secara subjektif sebagai kesadaran individu.

REFERENSI

- Budiman, Hikmat. 2002. *Lubang Hitam Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius
- Berger, Peter L and Thomas Luckman. 2012. *Tafsir Sosial atas Kenyataan Risalah tentang Sosiologi Pengetahuan*. Jakarta: LP3ES.
- Cawelty John G. 1976. *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Dhofier Zamakhsyari. 2011. *Tradisi pesantren (edisi kedelapan)*. Jakarta: LP3ES.

- Eco, Umberto. 2009. *Teori Semiotika (Signifikasi Komunikasi, Teori Kode, Serta Teori produksi Tanda)* (terj. Inyik Ridwan Muzir. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- El Shirazy, Habiburrahman. 2015. *Api Tauhid (Novel)*. Jakarta: Republika.
- Eriyanto. 2009. *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS.
- Fuadi. A. 2012. *Negeri 5 Menara*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hamad, Ibnu, Dr. 2004. *Konstruksi Realitas Politik dalam Media Massa: Sebuah Studi Critical Discourse Analysis terhadap Berita-berita Politik*. Jakarta: Granit.
- Hasan, Muhammad Tholchah. 2005. *Dinamika Kehidupan Religius*. Jakarta: Listafariska Putra.
- Jabrohim. 2012. *Teori penelitian Sastra (Edisi ke-5)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jorgensen, Marianne W. dan Louise J. Phillips. 2007. *Analisis Wacana; Teori dan Metode*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyana. 2005. *Kajian Wacana: Teori, Metode dan Aplikasi Prinsip-Prinsip Analisis Wacana*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Noth, Winfried. 2006. *Semiotik* (terj. A. Syukur Ibrahim). Surabaya: Airlangga University Press.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2009. *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2006. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ritzer, George & Barry Smart. 2001. *Handbook of Social Theory*. London: Sage Publication.
- Saryono, Djoko. 1998. *Representasi Nilai Budaya Jawa dalam Prosa Fiksi Indonesia*. Disertasi Pascasarjana IKIP Malang (tidak diterbitkan). Malang: IKIP.
- Sumardjo, Jakob. 1982. *Novel Populer Indonesia*. Bandung: Nur Cahaya.
- Sumarlan. 2005. *Teori dan Praktik Analisis Wacana*. Solo: Pustaka Cakra Surakarta.
- Syamsuddin, A.R. 1992. *Studi Wacana Teori Analisis-Pengajaran*. Bandung: FPBS Press.
- Walizer, H.M. dan Wienir, L.P. 1993. *Metode dan Analisis Penelitian: Mencari Hubungan*. Jakarta: Erlangga.

PENGEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL MELALUI MEDIA MASSA DALAM PENGAJARAN BAHASA DAN BUDAYA KEPADA SISWA PADA ATRAKTIF TV (ATV) DI SDI MA'ARIF PLOSOKEREP KOTA BLITAR

Andiwi Meifilina

Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Islam Balitar Blitar

andiwimeifilina@unisbablitar.ac.id

ABSTRAK

The current advances in technology, information and communications that have enormous impact on all fronts. One of the biggest impacts is the field of education with the advancement of the use of digital media. Positive impact in the use of digital media is for language and cultural learning by teachers to students as conducted by Islamic Primary School of Ma'arif Plosokerep Blitar making ATV (Atraktif TV). ATV or Atraktif TV which stands for active, skilled, creative Television is a television uses youtube on the Internet. This ATV event is a news program that uses Java language and Indonesia language it is very instrumental and beneficial to the process of learning language and culture for students. Students can learn about journalism and the use of Javanese and Indonesian language properly and correctly. The application of Communication Accomodation Theory in the development of digital technology through mass media in teaching language and culture on ATV (Atraktif TV) in Islamic Primary School of Ma'arif Plosokerep Blitar by using the Java language is expected and understood by students because it is a local language. For that teachers in expected creative and innovative in the development of digital technology through mass media. And also students must play an active role in development of digital technology through mass media in teaching language and culture to students.

Keywords: digital technology, mass media, Islamic Primary School of Ma'arif Plosokerep Blitar Students

A. PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini sering terjadi perubahan dalam berbagai aspek kehidupan sosial masyarakat, dampak yang paling besar adalah pada perubahan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi dengan tujuan untuk berkomunikasi dengan cepat. Besarnya kemajuan dan perkembangan yang terjadi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini didukung oleh beberapa kemajuan teknologi yang semakin modern dan canggih diantaranya media komunikasi internet. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin modern juga dapat menciptakan kesempatan-kesempatan baru dalam bidangnya seperti memperoleh informasi secara cepat dan akurat, menambah dan memperluas pengetahuan dan mempermudah berhubungan atau berkomunikasi dengan orang lain yang jaraknya jauh. Selain itu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi disebabkan karena pentingnya media komunikasi untuk masyarakat, diketahui bahwa hampir semua masyarakat tidak lepas dari penggunaan media massa khususnya media internet. Dengan adanya media komunikasi massa melalui internet, kebutuhan informasi akan lebih mudah diakses

darimanapun tempatnya tanpa mengenal batas, ruang dan waktu dan selain itu sebagai saran informasi dan hiburan.

Media internet hampir dapat dijangkau oleh semua masyarakat dari desa sampai kota dengan akses yang lebih mudah untuk mendapatkan semua informasi. Pengaruh keajuan teknologi informasi dan komunikasi juga sangat besar pada dunia pendidikan, diketahui bahwa terjadi sebuah pergeseran atau transformasi dari era pengetahuan ke era teknologi informasi dan komunikasi. Saat ini informasi di konstruksi menjadi sebuah pengetahuan yang sangat cepat dan luas sehingga pada saat ini tidak ada masyarakat yang terisolasi dari informasi. Menurut Tapscott (1997) bahwa akibat adanya perkembangan teknologi internet dan kemajuan teknologi digital yang telah akselerasi, informasi dan pengetahuan menjadi bersifat sementara dan singkat. Adanya kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi dunia pendidikan secara mendasar, dari cara pandang terhadap pengetahuan sampai dengan bagaimana pengetahuan itu diajarkan ke siswa sampai di depan kelas.

Pada era digital dalam lingkungan pendidikan bahwa belajar siswa harus diselaraskan dengan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi seperti internet, sehingga siswa dapat mandiri belajar dari internet dengan berbagai sumber sehingga tidak tergantung pada pembelajaran guru di kelas saja. Jadi guru dapat menerapkan pembelajaran yang dinamis sehingga siswa dapat belajar dengan mandiri yaitu dari mana saja, kapan saja, siapa saja dan dari berbagai sumber mana saja. Maka dari itu dengan adanya perkembangan pada media digital ini menuntut guru dan siswa lebih kreatif dan inovatif dalam pemanfaatan teknologi digital untuk menunjang pembelajaran terhadap siswa.

B. METODE PENELITIAN

Hal ini mengacu pada jenis pendekatan yang dipilih dalam penelitian ini, yaitu studi deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk membuat deskriptif secara sistematis, faktual dan akurat tentang fakta-fakta atau sifat-sifat objek tertentu (Kriyantono, 2007 : 69). Hal ini penelitian tentang pengembangan teknologi digital melalui media massa dalam pengajaran bahasa dan budaya pada Atraktif TV (ATV) di SDI Ma'arif Plosokerep Kota Blitar ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini memaparkan situasi tidak menguji hipotesa atau membuat prediksi dan langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Mendiskripsikan masalah-masalah secara tegas.
- b. Menentukan bagaimana prosedur penelitian.
- c. Mengumpulkan data.
- d. Pengolahan dan menganalisanya.

C. PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat cepat dalam satu dasa warsa terakhir ini, perkembangan ini dipastikan menyentuh, bahkan melahirkan orientasi baru pada semua bidang kehidupan manusia, baik sosial budaya, ekonomi, politik, hukum maupun pendidikan. Telah terjadi pergeseran dari era pengetahuan ke era informais dan komunikasi Menjadi seorang guru pada masa sekarang ini berbeda menjadi seorang guru di era tahun 80-90 an. Di era digital seperti saat ini, eksistensi guru tidak dapat dilihat dari kharismanya semata (Kharim dan Saleh Sugiyono, 2006) karena pada zaman sekarang ini guru harus dapat beradaptasi dan berkomunikasi dengan mengikuti arah perkembangan zaman. Guru di era digital dituntut untuk mampu berinovasi karena system pembelajaran era 80-90 an sudah tidak diterima oleh siswa didik zaman sekarang.

Akibat perkembangan teknologi internet dan kemajuan teknologi digital yang telah terakselerasi, informasi dan pengetahuan menjadi bersifat sementara dan singkat menurut Tapscott (1997). Pengetahuan yang bersifat sementara membutuhkan pembaharuan secara konstan, perkembangan dan perkembangan dan peningkatan kemampuan pribadi. Kemajuan ini sangat mempengaruhi dunia pendidikan secara mendasar, dari cara pandang terhadap pengetahuan, sampai dengan bagaimana pengetahuan itu di berikan kepada siswa.

Maka dari itu dengan adanya perkembangan pada media digital ini menuntut guru dan siswa lebih kreatif dan inovatif dalam pemanfaatan teknologi digital untuk menunjang pembelajaran terhadap siswa seperti yang dilakukan oleh Sekolah Dasar Ma'arif Plosokerep Blitar bahwa mulai pada bulan Juli 2015 membuat terobosan baru dengan pemanfaatan media digital membuat ATV yang merupakan kepanjangan dari Atraktif TV yang artinya Aktif, Terampil, Kreatif. Penyiaran ATV ini melalui youtube yang di gunakan sebagai pengajaran bahasa dan budaya kepada siswa. Melalui ATV ini siswa dapat belajar dalam penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, bahasa Jawa serta memperkenalkan budaya khususnya budaya Jawa di kalangan siswa dan tentunya sebagai ajang promosi dan pengembangan pembelajaran dan minat siswa terhadap media serta dunia jurnalistik.

Dan acara-acara yang ditampilkan melalui ATV antara lain:

1. Berita seputar sekolah di SDI Ma'arif Plosokerep Blitar dengan menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Jawa
2. Event-event yang diselenggarakan oleh pihak sekolah
3. Pembelajaran di dunia broadcast
4. Bimbingan Konseling dan Kepala Sekolah memberikan motivasi belajar kepada siswa.

Dengan adanya ATV tersebut maka lingkungan belajar di SDI Ma'arif Plosokerep Blitar lingkungan belajarnya harus diselaraskan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, misalnya internet dan cybernet yang memungkinkan pembelajaran dilakukan secara mandiri, dan tidak terikat pada satu tempat atau satu sumber belajar dengan kata lain siswa tidak harus tergantung pada gurunya saja tetapi siswa secara mandiri dapat belajar dari dunia maya atau internet yang tentunya dengan mendapat pengarahan dari guru.

Kemajuan dalam belajar dengan meggunakan media digital seperti internet memberikan pengaruh yang positif untuk siswa terhadap kemajuan kreativitas dan daya imajinasi siswa yang tentunya harus terus ditingkatkan, seperti mencari sesuatu hal dengan cepat di dunia maya yang harus ditingkatkan dan selalu diasah oleh siswa. Hal ini akan menciptakan daya saing kepada siswa untuk terus belajar mengasah kemampuan kreativitasnya dalam penggunaan media digital.

Media Digital dalam Komunikasi Masa

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan manusia berdampak pula pada perkembangan komunikasi massa. Di era digital ini, komunikasi massa menjadi suatu hal yang amat mudah dengan lahirnya internet. Dengan adanya internet, kita menjadi sangat mudah untuk memperoleh informasi dari berbagai penjuru dunia dan dengan akses dan biaya yang sangat terjangkau untuk masyarakat terutama bagi kalangan siswa pelajar. Tidak hanya itu, pergeseran penggunaan media elektronik ke media digital bergerak begitu cepat. Hampir setiap orang sekarang mengenal internet, hampir setiap orang sekarang mengenal internet terutama siswa pelajar yang saat ini sudah mengenal internet lebih banyak di bandingkan dengan orang para orang tuanya.

Berbagai sarana dalam internetpun dalam perkembangannya sangat mendukung bagi terciptanya komunikasi massa yang lebih mudah, seperti saat ini munculnya Facebook, Twitter, Email, Instagram, Pad dan lain sebagainya yang memudahkan kita berhubungan dengan orang lain. Kemudian munculnya situs berita online yang lebih mudah diakses dan lebih cepat tanpa batasan waktu dan tempat tertentu. Itulah media komunikasi massa yang sangat berkembang sehingga memberikan tantangan terhadap dunia pendidikan dalam pembelajaran maka dari itu Ma'arif Plosokerep Blitar mencoba menghadirkan ATV melalui media internet yang berupa tayangan youtube untuk memberikan pembelajaran bahasa dan budaya untuk siswa.

Media digital merupakan bentuk media elektronik yang menyimpan data dalam wujud digital bukan analog. Adapun fungsi dari media digital dalam dunia pendidikan khususnya dalam bidang pembelajaran. Menurut Rosenberg (2001) dengan berkembangnya penggunaan TIK ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Dari pelatihan ke penampilan
2. Dari ruang kelas ke dimana dan kapan saja
3. Dari kertas ke online atau saluran
4. Fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja
5. Dari waktu siklus ke waktu nyata

Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, computer, internet, email dan sebagainya. Sehingga hubungan yang dilakukan antara guru dengan siswa di SDI Ma'arif Plosokerep Blitar tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut.

Penggunaan media digital di SDI Ma'arif Plosokerep Blitar dengan adanya ATV ini mampu melatih siswa untuk lebih inovatif dan kreatif dalam belajar, hal tersebut dapat dilihat dengan banyaknya siswa yang semua menggunakan internet untuk mengakses ATV melalui *youtube*. Dengan ATV pembelajaran tentang bahasa yaitu bahasa Jawa dan bahasa Indonesia, dengan adanya siaran berita bahasa Jawa di ATV dapat memudahkan siswa SDI Ma'arif Plosokerep Blitar untuk mempelajari bahasa Jawa yang saat ini sudah kurang diminati siswa.

Communication Accomodation Theory (CAT) dan Strategi Konvergensi oleh ATV SDI Ma'arif Plosokerep Blitar

Communication Accomodation Theory yang biasa disebut CAT, digagas oleh Howard Giles, seorang profesor ilmu komunikasi dari Universitas California pada tahun 1971. Giles berpendapat bahwa seorang penutur (komunikator) akan berusaha meminimalkan adanya perbedaan sosial dengan lawan bicara (komunikan). Giles memperkenalkan konsep Konvergensi yang menggambarkan proses dimana individu melakukan pergeseran gaya bicara atau bahasa untuk menjadi seperti orang-orang dengan siapa mereka berinteraksi.

Penulis dalam hal ini memposisikan ATV sebagai komunikator yang menyampaikan pesan (berita) kepada pemirsa sebagai komunikan. ATV berusaha mengakomodasi bahasa-bahasa lokal di SDI Ma'arif Plosokerep Blitar dalam program-program acaranya. Konsistensi ATV sebagai media digital untuk pembelajaran bahasa dan budaya khususnya bahasa Jawa yang mengakomodasi bahasa dan budaya Jawa juga terbukti dengan tayangan-tayangan berita dengan menggunakan bahasa Jawa yang dilakukan para siswa di SDI Ma'arif Plosokerep Blitar

Konvergensi yang dilakukan ATV bukan tanpa pro kontra. Ketika program berita bahasa Jawa atau event lainnya ada siswa yang menyatakan keberatan dan menyampaikan protes, namun ATV berupaya bijaksana dengan memberi pilihan yaitu

bahasa Jawa dan bahasa Indonesia. Apakah konvergensi yang dilakukan ATV bisa memperluas cakrawala komunikasi antar budaya dan bagaimana konsistensi sebuah media digital seperti *youtube* ini. Apakah program yang ditawarkan bisa meminimalkan konflik yang mungkin timbul diantara siswa, orang tua dan masyarakat.. Maka sesuai dengan kerangka kajian komunikasi antar budaya, yakni membahas dinamika dalam proses komunikasi dengan memperhatikan faktor budaya dari para pelaku dan lingkungan budaya pada suatu aktivitas kegiatan komunikasi, menempatkan proses komunikasi pada interaksi antarmanusia dengan beragam latar belakang budaya.

Kajian komunikasi antarbudaya telah mengakui pentingnya identitas dalam penelitian antarbudaya. Identitas telah digambarkan sebagai satu set ide tentang keanggotaan kelompok etnis seseorang, termasuk identifikasi diri dan pengetahuan tentang budaya, tradisi, kebiasaan, nilai, dan perilaku. Identitas pribadi mengacu pada karakteristik unik individu, terlepas dari kelompok budaya atau sosial, sedangkan identitas sosial didefinisikan sebagai pengetahuan seseorang tentang keanggotaan dalam kelompok sosial tertentu dan makna sosial yang melekat pada kelompok tersebut. Secara khusus, teori akomodasi komunikasi (CAT) menyatakan bahwa bahasa dan pidato (serta penanda komunikatif lainnya, seperti pakaian, rumah, artefak, tato, festival, pawai, dan lain-lain) merupakan unsur penting dari identitas pribadi dan sosial.

CAT menjelaskan proses bagaimana identitas dapat mempengaruhi perilaku komunikasi dalam bahwa individu termotivasi untuk mengakomodasi (bergerak menuju atau jauh dari orang lain) dengan menggunakan bahasa, perilaku nonverbal, dan paralanguage dengan cara yang berbeda. Se jauh mana komunikator merasa positif atau negatif tentang identitas mereka dapat diwujudkan melalui perilaku komunikasi. CAT juga mengusulkan berbagai jenis strategi akomodasi, konvergen dan divergen yang paling mendasar. Konvergensi adalah strategi dimana individu menyesuaikan perilaku komunikatif mereka untuk menjadi lebih mirip dengan lawan mereka, terutama yang mereka identifikasi.

Tindakan komunikasi yang berbeda mengimplikasikan anggota kelompok merasa kuat tentang keanggotaan kelompok mereka, sehingga mereka bersedia untuk terlibat dalam konfrontasi fisik (Sani & Reicher, 1999). Demikian pula, kelompok subordinat dan yang dominan dapat menggunakan *ethnophaulisms* (slurs etnis) ketika mengacu pada outgroups dalam upaya untuk membedakan kelompok mereka dan mengkomunikasikan identitas sosial yang positif (Mullen, Rozell, & Johnson, 2000). Sebaliknya, kelompok bawahan yang memiliki identitas sosial yang negatif cenderung untuk berkumpul dengan kelompok dominan (Giles & Johnson, 1981). Mendapatkan bahasa outgroup juga dapat berkomunikasi identitas sosial negatif. Selain itu, ingroup anggota yang mencoba mempertahankan identitas kelompok yang positif melalui bahasa mungkin memiliki penghinaan bagi ingroup anggota yang mengadopsi bahasa outgroup. Ketika Hogg, D'Agaca, dan Abrams (1989) menyelidiki persepsi anggota ingroup outgroup berbicara bahasa yang dominan, mereka menemukan bahwa semakin banyak orang yang diidentifikasi dengan ingroup budaya mereka, semakin besar kemungkinan mereka adalah untuk memiliki perasaan negatif terhadap sesama ingroupers yang berbicara kelompok dominan berbahasa. Penyesuaian aksen, dialog-*lect*, idiom, dan tingkat pidato dapat berfungsi dengan cara yang sama. Kelompok mungkin menonjolkan aksen mereka untuk membedakan positif keanggotaan kelompok mereka, sedangkan outgroups yang memiliki identitas sosial yang negatif mungkin menipiskan aksen atau dialek dalam upaya untuk terlihat sama dengan kelompok dominan (Hurt, 1998). Contoh-contoh ini semua mendukung gagasan bahwa akomodasi merupakan bentuk utama ekspresi identitas.

Terlepas dari tindakan komunikatif yang sebenarnya, akomodasi merupakan hal mendasar untuk konstruksi identitas. Namun, konsisten dengan klaim identitas kita yang

subjektif, akomodasi individu akan bervariasi sebagai fungsi identitas ingroup dan vitalitas kelompok (Giles & Coupland, 1991). Meski begitu, sebagai anggota kelompok (baik itu bawahan atau dominan) mengakomodasi komunikasi mereka, mereka terus mempengaruhi, bentuk, membuat, dan menciptakan kembali identitas mereka. Ruang lingkup akomodasi, walaupun, dapat diperluas untuk mencakup elemen-retorik. Artinya, dialog harfiah, argumen, dan debat juga penting untuk identitas

Namun, seperti Sani dan Reicher (1999) menjelaskan, "dengan tidak termasuk dimensi retorik, kemungkinan bahwa anggota kelompok mungkin berbeda bahkan pada isu-isu inti seperti apakah sikap yang diberikan mendukung, merongrong, atau tidak relevan dengan esensi dari identitas kelompok" (hal. 296).

Penerapan "CAT" oleh ATV di SDI Ma'arif Plosokerep Blitar

Sejak awal siaran ATV di SDI Ma'arif Plosokerep Blitar memang sudah ditujukan untuk siswa khususnya di SDI Ma'arif Plosokerep Blitar, orang tua da masyarakat. ATV merupakan media digital sebagai pembelajaran bahasa dan budaya di SDI Ma'arif Plosokerep Blitar, oleh karena itu, pihaknya mencoba konsisten mengakomodasikan bahasa-bahasa lokal yaitu bahasa Jawa. Khusus untuk berita berbahasa Jawa, salah satu tujuannya adalah melestarikan dan menanamkan kebanggaan berbahasa Jawa untuk membangun jati diri budaya lokal.

Bahasa Jawa seringkali digunakan oleh media lokal untuk melambangkan identitas suatu budaya, dengan adanya program berita bahasa Jawa selama ini tidak mendapatkan penolakan dari siswa, orang tua dan masyarakat, karena isi berita disampaikan menggunakan bahasa kromo halus. Dengan penggunaan dua bahasa yaitu bahasa Jawa dan bahasa Indonesia dalam program berita di ATV SDI Ma'arif Plosokerep Blitar diharapkan menjadi pembelajaran untuk siswa melalui media digital. Sedangkan dengan program berita yang menggunakan bahasa Indonesia diharapkan siswa dapat belajar menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Dengan penggunaan teori CAT pembelajaran bahasa dan budaya melalui media digital diharapkan agar lebih mudah diterima oleh siswa di SDI Ma'arif Plosokerep Blitar.

D. KESIMPULAN

Dengan adanya ATV ini terutama dalam penayangan program berita melalui *youtube* yang menggunakan bahasa Jawa dan bahasa Indonesia dalam media digital dapat melebur dengan budaya atau kebiasaan siswa di SDI Ma'arif Plosokerep Blitar yang menggunakan media digital seperti internet dalam proses pembelajaran dapat lebih mudah diterima, dipahami dan dimengerti siswa di SDI Ma'arif Plosokerep Blitar.

Dengan adanya penggunaan media digital ini yang melalui internet jadi siswa diharapkan dapat mandiri belajar dari internet dengan berbagai sumber sehingga tidak tergantung pada pembelajaran oleh guru dengan pembelajaran yang dinamis sehingga siswa dapat belajar dengan mandiri dan lebih kreatif serta inovatif. ATV melalui program acara dan berita dengan tampilan *youtube* dan merupakan sarana pembelajaran bahasa dan budaya siswa di SDI Ma'arif Plosokerep Blitar telah menjadi media komunikasi yang efektif karena lebih mudah diakses oleh siswa, orang tua dan masyarakat.

Penerapan teori CAT dalam pengembangan teknologi digital melalui media massa dalam pengajaran bahasa dan budaya pada Atraktif TV (ATV) di SDI Ma'arif Plosokerep Kota Blitar dengan menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Jawa dan bahasa Indonesia dalam program berita melalui *youtube* karena siswa SDI Ma'arif Plosokerep Kota Blitar dalam kesehariannya menggunakan bahasa Jawa dan bahasa Indonesia sehingga mudah diterima, dimengerti, dipahami oleh siswa untuk belajar bahasa dan budaya.

Untuk itu diharapkan pengembangan teknologi digital melalui media massa dalam pengajaran bahasa dan budaya pada Atraktif TV (ATV) di SDI Ma'arif Plosokerep Kota Blitar terus ditingkatkan dengan menambah program acara yang bermanfaat yang bertujuan untuk pembelajaran siswa di ATV SDI Ma'arif Plosokerep Blitar.

REFERENSI

- Gilles, H and Coupland, N, 1991. Language attitudes: Discursive, contextual and gerontological considerations, In A.G. Reynolds, Bilingualism Multiculturalism and Second Language Learning: The McGill Conference in Honor of Wallace E. Lambert, Hillsdale, NJ: Erlbaum
- Gudykunst, William B dan Bella Mody. 2001. *"Handbook of International And Intercultural Communication"*. Second Edition. Sage Publications. London
- Griffin, EM. 2000. *"A First Look At Communication Theory"*. Fourth Edition. McGraw-Hill, New York.
- Kharim, Saleh Sugiyono, 2006. Menmpung Anak Usia Sekolah: Antara Target dan Kemampuan, Prima LP3ES, Jakarta.
- Littlejohn, Stephen dan Karen A Foss. 2008. *"Teori Komunikasi"*. Edisi 9. Penerbit Salemba Humanika. Jakarta.
- Mulyana, Deddy 1999, *Nuansa-nuansa Komunikasi, Meneropong Politik & Budaya Komunikasi Masyarakat Kontemporer*, Remaja Rosda Karya. Bandung.
- Mulyana, Deddy. 2009. *Komunikasi Antarbudaya Panduan Berkomunikasi Dengan Orang-orang Berbeda Budaya*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Rivers, William L, Jay W Jensen dan Theodore Peterson. 2008. *"Media Massa dan Masyarakat Modern"*. Edisi Kedua. Prenada Media Grup. Jakarta.
- Rachmat Kriyantono, 2007. *Teknik Praktis Riset Komunikasi: disertai contoh riset media, public relations, komunikasi pemasaran dan organisasi*, Jakarta : Kencana Prenada Media.
- R. Gilles&C. Johnson, 2000. Evolution of Conventionsin Endogenous Social Network, Mimeo: Virginia Tech.
- Samovar, Larry & Porter, Richard. 2010. *"Komunikasi Lintas Budaya"*. Edisi 7. Penerbit Salemba Humanika. Jakarta.
- Sani F& Reicher S, 1999. Identity, argument and schism: Two Longitudinalstudies of the splie in the Church of England over the ordination of woman, Group Processes and Intergroup Relations 2.
- Tapscott, D, 1997. The Digital Economy: Promise and Peril in The Age of Networked Intelligence, New York: McGraw Hill

MODIFIKASI SENI WAYANG TOPENG MALANGAN PADA ERA DIGITAL

Arining Wibowo¹; Aquarini Priyatna²

Universitas Padjadjaran

cacamarisa90@yahoo.com; aquarini@unpad.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini mendiskusikan dampak komersialisasi yang dilakukan oleh Padepokan Seni Asmoro Bangun dalam usahanya memodifikasi seni wayang topeng Malangan yang ada di Dukuh Kedungmonggo Kabupaten Malang pada era digital. Ada tiga dampak yang akan diuraikan dalam artikel ini, yaitu: dampak sosial, dampak profan dan dampak budaya. Seni wayang topeng Malangan yang bersumber pada tradisi lisan merupakan suatu karya sastra yang bersifat estetik dan profan. Itu sebabnya dilihat dari fungsi sosialnya, kesenian ini bisa menarik dan memikat para pecintanya untuk membangun solidaritas antar masyarakat pendukungnya. Namun arus globalisasi, khususnya media massa telah mendorong kesenian wayang topeng Malangan sebagai usaha komoditi. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan berfokus pada dampak komersialisasi yang dilakukan oleh pekerja seni wayang topeng Malangan. Pada hari Senin Legian, di sekitar wilayah ini ramai pengunjung untuk menikmati pertunjukan wayang topeng Malangan. Dampak positif dari aspek sosial yaitu meningkatnya pendapatan masyarakat setempat dan meningkatnya solidaritas mereka untuk berbondong-bondong mensukseskan pementasan tersebut. Faktor ekonomi, pendidikan dan media massa adalah dampak dari adanya komersialisasi seni wayang topeng Malangan. Sedangkan dampak negatifnya yaitu adanya kesenjangan yang diakibatkan oleh pengembangan manajemen. Untuk dampak profan yaitu hilangnya nilai kesakralan wayang topeng sebagai sarana upacara adat menjadi tontonan semata. Dampak budaya dari komersialisasi wayang topeng yaitu pengemasan karya seni sebagai tuntutan pasar. Konteks di atas menandakan bahwa wayang topeng Malangan menjadi suatu tradisi lisan yang terbuka. Keterbukaan inilah yang bisa mengikis makna-makna filosofis dan estetika wayang topeng Malangan.

Kata kunci: komersialisasi, dampak sosial, dampak profan, dampak budaya, wayang topeng Malangan

A. PENDAHULUAN

Tradisi lisan sebagai suatu karya seni profan dan mengandung nilai estetika yang diciptakan oleh manusia merupakan anugrah Tuhan sebagai alat pengikat antara manusia dengan sang pencipta dan manusia dengan kerabat dan masyarakat sekitarnya. Tradisi lisan dan kelisanan mengharuskan orang bertemu muka dalam dua lingkungan, yaitu (1) lingkungan keluarga dan (2) lingkungan masyarakat (Sibarani, 2014, p. 54). Itu sebabnya tradisi lisan juga dianggap sebagai sarana komunikasi yang bisa ditonton, didengar dan dinikmati oleh penikmatnya yang secara tidak langsung akan memberikan dampak pada

¹ Awardee LPDP BUDI-DN

masyarakat dan lingkungannya. Tradisi lisan termasuk kandungannya seperti makna dan fungsi, nilai dan norma budaya, serta kearifan lokal adalah *remembering the past, understanding the present, and preparing the future* “mengingat masa lalu, memahami masa kini dan mempersiapkan masa depan” (Sibarani, 2014, p. 1). Hal serupa terjadi pada wayang topeng Malangan sebagai salah satu tradisi lisan yang ada di Dukuh Kedungmonggo yang secara fungsi sosial mampu membawa pengaruh solidaritas untuk membangun masyarakat pendukungnya. Menurut Kayam (dalam Safarudin 2014:169) bahwa dari pertunjukan rakyatlah masyarakat memahami kembali nilai-nilai dan pola perilaku yang berlaku dalam lingkungan sosialnya.

Namun sejalan dengan berkembangnya media massa dan digital dalam bentuk hiburan baru yang ada di televisi dan internet yang saat ini digandrungi oleh masyarakat baik tua maupun muda seperti musik dangdut, film korea, sinetron, acara-acara di radio pada era digital ini, telah berpengaruh pada perkembangan tradisi lisan khususnya wayang topeng Malangan.

Dampak yang sangat signifikan yaitu wayang topeng Malangan sebagai suatu tradisi lisan telah dijadikan sebagai suatu komoditi yang bisa diperjual belikan. Hal ini tidak terlepas dari maraknya pariwisata yang sedang gencar-gencarnya digalakkan oleh pemerintah untuk menjadikan kesenian daerah sebagai aset pembangunan daerah. *The centralized administration, of better infrastructure, and of better lifestyle, preferred to operate larger cities* (Brandt, T.: 1997). Faktor-faktor seperti pendidikan, transportasi, media massa, komunikasi dan sektor-sektor lain yang berhubungan dengan sosial budaya dan internal masyarakat setempat telah mendukung munculnya beberapa dampak yang terjadi pada perkembangan wayang topeng Malangan. Dampak-dampak itu antara lain dampak sosial yang bisa membawa dampak positif dan dampak negatif, dampak profan, dan dampak budaya. Seperti yang dikatakan oleh Pitana (2005: 115), bahwa dampak pariwisata terhadap kehidupan sosial-budaya masyarakat harus dilihat dari banyak faktor lain yang ikut berperan dalam mengubah kondisi sosial budaya.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan mengungkap tentang dampak-dampak yang terjadi setelah Padepokan Seni Asmoro Bangun melakukan modifikasi terhadap seni wayang topeng Malangan di Dukuh Kedungmonggo Kecamatan Pakisaji. Fakta yang terlihat setelah adanya usaha modifikasi yaitu terjadinya proses komoditi terhadap tradisi lisan yang merupakan kesenian tradisional sehingga nilai kesakralan yang terkandung dalam budaya daerah itu menjadi sebuah komersialisasi guna kepentingan baik individu maupun kelompok tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan berfokus pada pekerja dan pelaku seni wayang topeng Malangan dalam usahanya memodifikasi tradisi lisan yang merupakan kesenian daerah sebagai sebuah karya seni yang bisa diperdagangkan. Dalam penelitian kualitatif, mengarahkan bahwa pendekatan yang dilakukan peneliti tidak harus merujukannya dalam dikotomi benar dan salah melainkan bagaimana cara pendekatan yang dilakukan oleh peneliti (Ida, R. 2016). Teknik pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti antara lain: observasi, wawancara dan studi dokumen. Observasi dilakukan peneliti dengan mengamati secara langsung proses kegiatan di lapangan saat ada pementasan wayang topeng Malangan, proses pembuatan seni kriya wayang topeng Malangan dan saat tidak ada kegiatan pertunjukan wayang topeng guna mengetahui secara detail situasi yang sebenarnya. Wawancara dilakukan pada beberapa responden antara lain: Handoyo (pemilik, pengelola, pelaku dan pengrajin wayang topeng Malangan di Padepokan Seni Asmoro Bangun), Tombro (pelaku dan penari wayang topeng Malangan), Sunari (pelaku dan pengamat seni wayang topeng Malangan), Balok (pengamat dan peneliti seni wayang topeng Malangan). Studi

dokumen dilakukan peneliti dengan mencari dan melihat secara langsung pertunjukan wayang topeng Malangan, pembuatan seni kriya wayang topeng Malangan, mengamati bentuk-bentuk dan perubahan yang terjadi pada wayang topeng Malangan yang ada di Padepokan Seni Asmoro Bangun dan di beberapa tempat yang lain seperti di Restoran Inggil, tempat dimana berbagai jenis bentuk wajah wayang topeng Malangan terpampang disana, juga mencari beberapa referensi dalam bentuk buku dan informasi terkait wayang topeng Malangan baik yang ada di Perpustakaan Umum Kota Malang, toko buku dan internet.

C. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dampak positif pada aspek sosial yang terjadi setelah para pelaku seni wayang topeng Malangan melakukan modifikasi terhadap hasil kreasinya, yaitu meningkatnya pendapatan dan taraf hidup masyarakat sekitar Dukuh Kedungmonggo. Mereka menjadikan wayang topeng sebagai pilihan untuk mata pencaharian sehari-hari. Mask puppet performance was one of the effort to save the traditional art from extinction (Yanuartuti, S. 2016) Saat pementasan wayang topeng Malangan yang diadakan pada hari Senin Legi dalam penanggalan Jawa dalam pementasan *Gebyak Senin Legian* satu bulan sekali, masyarakat berlomba-lomba untuk menjual hasil kreasi topeng selain juga mereka berdagang sebagai penjual kelontong untuk memenuhi kebutuhan para pengunjung baik yang datang dari dalam maupun luar daerah dan negeri. Warga sekitar mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa mulai rajin dan giat belajar tari dan mengukir topeng. Menurut Tombro, salah satu pelaku tari menyatakan bahwa pendapatan masyarakat sekitar Dukuh Kedungmonggo menjadi lebih baik setelah manajemen kesenian wayang topeng Malangan dipegang oleh Handoyo, cucu maestro wayang topeng Malangan. "Semenjak topeng dipegang Handoyo, dapat dikatakan bahwa topeng bukan menjadi sampingan atau hanya seni saja, tetapi menjadi satu mata pencaharian." (Wawancara peneliti dengan Tombro). Dampak positif yang lain selain mengurangi jumlah pengangguran sebagai hasil dari modifikasi wayang topeng Malangan, yaitu munculnya kebersamaan dan gotong-royong untuk saling bahu-membahu mensukseskan setiap gelar pementasan wayang topeng Malangan baik yang dilaksanakan di padepokan itu sendiri maupun ke luar daerah bahkan ke luar negeri. Perkembangan sosial budaya ditentukan oleh karya atau kreativitas individu yang dipengaruhi oleh sistem sosial, yang mengalami interaksi timbale balik dan terus menerus (Suanda, E.: 2005). Para pelaku tari yang awalnya hanya didominasi oleh para golongan tua, akhirnya merambah menjadi anak-anak dan mudamudinya. Apalagi setelah Handoyo mencanangkan untuk *go international*, hampir semua warga berlomba-lomba untuk bisa ikut andil dalam pementasannya. Mereka berasumsi bahwa mereka bisa produktif untuk menjual aset mereka melalui kesenian tradisional yang mereka kerjakan. Terlebih saat Dukuh ini dicanangkan sebagai *Kampoeng Topeng* oleh JTV, pengunjung banyak yang datang ke tempat ini baik sebagai penikmat seni dan sarana hiburan, pembelajar untuk melakukan studi banding dan penelitian. Modifikasi wayang topeng Malangan telah memberikan dampak positif antara lain bidang ekonomi, pendidikan dan media massa. Selain juga adanya dampak negatif yang mengikutinya.

Berkembang dan majunya suatu usaha yang memberikan kontribusi yang positif dan baik pasti dibarengi dengan menurunnya aspek yang lain. Hal serupa terjadi pada perkembangan wayang topeng Malangan. Sejalan dengan munculnya dampak positif, ada beberapa dampak negatif yang dihadapi yaitu adanya disorganisasi sosial baik dalam hidup berkomunitas maupun keluarga, sehingga akan dapat mengubah inti kebudayaan lokal. Dampak dari usaha modifikasi wayang topeng mengakibatkan dua sistem manajemen, yaitu sistem organisasi dan sistem *juragan*. Sistem organisasi berasumsi mempunyai anggota sedangkan sistem juragan mempunyai anak buah. Hal ini

mengindikasikan adanya kesenjangan sosial dan ekonomi di antara anggota Padepokan Seni Asmoro Bangun, yaitu kesenjangan dalam hal pengaturan organisasi, pendapatan (uang) dan peluang kerja. Kesenjangan ini akan menimbulkan berkurangnya soliditas para anggotanya dalam mengembangkan dan melestarikan wayang topeng Malangan. Suroso menyatakan bahwa jika dua sistem, organisasi dan juragan ini tetap dilakukan oleh Padepokan Seni Asmoro Bangun, maka kesenjangan sosial sesama anggota akan terjadi. Piliang (2011: 429), bahwa masyarakat seperti disegmentasi berdasarkan selera, sehingga menciptakan perbedaan sosial. Sistem perbedaan dan segmentasi ini tentunya sangat kompleks, dan berbeda dari masyarakat ke masyarakat lainnya. Ia juga mempunyai tingkatan-tingkatan yang berbeda-beda: perbedaan tingkat individu, kelas, masyarakat, bangsa, dan ras.

Seni wayang topeng Malangan yang berakar dari tradisi lisan, mempunyai nilai estetik dan kesakralan yang begitu dalam. Warisan sejarah yang dilakukan secara turun temurun ini mempunyai nilai kepercayaan sebagai wahana untuk pemujaan dan penghormatan terhadap roh-roh nenek moyang. Saat pertama kali munculnya wayang topeng Malangan, topeng yang terbuat dari batu ini digunakan sebagai sarana upacara oleh golongan kaum atau masyarakat biasa dan bukan dari golongan kaum bangsawan. Namun dalam perkembangannya, wayang topeng Malangan ini dilakukan oleh para kaum bangsawan yang tinggal di keraton-keraton yang menjadikannya sebagai seni keraton. Hal ini dikarenakan nilai estetika yang terkandung dalam wayang topeng Malangan mengalami perubahan peradaban dari waktu ke waktu. Sehingga wayang topeng Malangan yang berawal dari tradisi lisan beralih peran menjadi sebuah sajian pertunjukan yang bisa dinikmati dan dipertontonkan dan bahkan sebagai media upacara adat yang ada di lingkungan keraton. Wujud yang ditampilkan dalam upacara bertujuan untuk melakukan pemujaan guna memuliakan leluhur, ungkapan rasa syukur, bertalian dengan daur kehidupan, serta berkaitan dengan suatu permohonan (Kusmayati dalam Safarudin, 2014:169). Kesakralan dari pertunjukan wayang topeng Malangan sebagai upacara adat memunculkan segala penghitungan sebelum pelaksanaan acara, seperti penghitungan hari atau *naga dina*, puasa tiga hari sebelum pementasan dan pemilihan *lakon* yang dipilih oleh penanggap yang diasumsikan sebagai doa atau representasi penanggap dalam suatu harapan. Akan tetapi pada pertunjukan wayang topeng Malangan saat ini, *lakon* bukanlah hal yang diutamakan karena mereka menganggap bahwa pementasan wayang topeng Malangan saat ini hanya sebagai sekedar tontonan atau hiburan semata. Penghilangan ritual dalam pertunjukan wayang topeng Malangan sudah menjadi hal yang biasa. Hal ini diungkap oleh Sunari saat wawancara dengan peneliti pada bulan Juli 2016, bahwa penghilangan kesakralan dalam wayang topeng Malangan itu diakibatkan oleh golongan tua yang kurang mampu mentransformasi dan golongan muda yang kurang mampu menyerap keilmuan religi yang terkandung dalam upacara pemujaan dengan menggunakan media wayang topeng Malangan sebagai sarana peribadatan. Karena di dalam ritual itu berisi simbol-simbol pemujaan terhadap Tuhan sebagai dasar filosofis, namun pada kenyataannya untuk saat ini mereka lebih menonjolkan pada aspek visualisasinya. Nilai religi tidak berusaha untuk dieksplorasi dan tidak dijadikan sebagai tujuan utama dalam pementasan wayang topeng Malangan. Kondisi yang seperti ini menandakan bahwa wayang topeng Malangan mengalami dampak profan sebagai alasan dari permintaan pasar yang semakin meningkat yaitu ingin menjadikan wayang topeng Malangan sebagai tradisi lisan berubah fungsi sebagai suatu komoditi untuk bisa diperjual belikan pada khalayak ramai guna mendapat keuntungan. Nilai-nilai kesakralan menghilang sebagai dampak dari usaha Padepokan Seni Asmoro Bangun dalam memodifikasi wayang topeng Malangan untuk tujuan komersialisasi dan mendapat keuntungan. Menurut Tombro saat wawancara dengan peneliti bulan Desember 2016,

terungkap bahwa pertunjukan wayang topeng Malangan untuk saat ini sudah berbeda dengan pertunjukan wayang topeng Malangan tempo dulu. Untuk saat ini pertunjukan wayang topeng Malangan mengikuti selera pasar. Keterbatasan waktu dan orang membuat konsep wayang topeng Malangan menjadi *petilan* atau pemampatan. Dampak dari *petilan* sebagai akibat dari modifikasi menyebabkan merosotnya nilai-nilai religi dan menyebabkan terjadinya profanisasi pada wayang topeng Malangan. Profanisasi merupakan dampak dari usaha memodifikasi wayang topeng Malangan sebagai suatu usaha komoditi. Menurut Salim dalam Balok (2014:172) disebutkan bahwa proses komoditas terhadap benda-benda budaya mengakibatkan peniruan, penurunan atau reproduksi secara besar-besaran sehingga mutunya makin merosot. Tidak jarang dalam seni pertunjukan, tontonan dikemas dan dimodifikasi sedemikian rupa sehingga justru menghilangkan unsur seninya.

Dampak lain yang terjadi akibat adanya proses modifikasi wayang topeng Malangan sebagai komoditi adalah dampak budaya. Sebagai tradisi lisan, wayang topeng Malangan merupakan akar budaya yang ada di Kabupaten Malang yang perlu dijaga, dilestarikan dan dipertahankan dari nilai keasliannya, meskipun harus mengalami proses pergeseran dan tahapan pewarisan. Para pelaku seni wayang topeng Malangan harus mampu membuat strategi pewarisan bagaimana supaya kesenian daerah ini mampu bertahan pada era globalisasi dimana hampir semua lini berbasis digital. Modifikasi yang dilakukan Padepokan Seni Asmoro Bangun terhadap wayang topeng Malangan sebagai usaha komoditi menunjukkan adanya keterpengaruh terhadap dunia luar sebagai tuntutan keinginan dan selera pasar baik secara langsung maupun tidak langsung. Piliang (2004: 197), bahwa keterbukaan terhadap budaya luar serta proses interaksi dan pertukaran yang dimungkinkan di dalamnya, haruslah disertai oleh sikap kritis. Harus ada sebuah mekanisme saringan budaya (*cultural filter*), yang memungkinkan eksese-eksese pertukaran budaya diminimalisasi. Pengemasan dilakukan sesuai kebutuhan konsumen. Modifikasi pertunjukan mengakibatkan hilangnya nilai dan makna aslinya karena pengaruh terbatasnya waktu pementasan. Pertunjukan wayang topeng Malangan yang seharusnya disajikan semalam suntuk berubah dengan durasi waktu hanya dua jam. Nilai filosofis berubah menjadi nilai ekonomi. Wayang topeng Malangan yang semula sebagai sarana ibadah dan pemujaan para leluhur berubah fungsi menjadi usaha komoditi untuk memenuhi kebutuhan dan meningkatkan taraf hidup masyarakat pendukungnya. Didukung dengan perkembangan era digital menjadikan seni wayang topeng Malangan semakin mudah untuk bisa dinikmati, tanpa harus hadir secara langsung ke tempat pertunjukan, tapi bisa dinikmati ulang melalui siaran ulang di televisi, radio, internet atau media digital yang lain. Sesuai dengan sejarahnya, bahwa pusat munculnya kesenian wayang topeng Malangan yang ada di dukuh Kedungmonggo Kabupaten Malang dibarengi dengan penyebaran agama Hindu pada waktu itu. Sehingga hingga saat ini masih banyak ditemukan candi-candi bernuansa kerajaan Hindu sebagai bukti penyebaran dan peninggalan sejarah dan pewarisan terus dilakukan hingga saat ini. Namun sejalan dengan perkembangan jaman, tempat bersejarah ini menjadi sebuah organisasi pelestarian tradisi lisan untuk mewadai berbagai kesenian tradisional berbasis wayang topeng Malangan. Seni itu antara lain seni tari, seni karawitan dan seni kerajinan. Kondisi ini menunjukkan bahwa seni wayang topeng Malangan sudah menjadi tradisi lisan yang terbuka. Keterbukaan ini menandakan bahwa nilai-nilai filosofis dan makna-makna yang terkandung di dalamnya mulai terkikis. Dan Padepokan Seni Asmoro Bangun harus berusaha bagaimana supaya kesenian tradisional ini bisa tetap dinikmati oleh para pencintanya tanpa harus mengurangi nilai-nilai dan makna-makna filosofis dan sejarahnya.

D. KESIMPULAN

Seni wayang topeng Malangan sebagai tradisi lisan telah mengalami banyak perubahan dalam perkembangan dan pewarisannya. Hal ini tidak lepas dari perkembangan era digital yang sangat gencar disuarakan saat ini. Kemudahan alat komunikasi telah mengantarkan Padepokan Seni Asmoro Bangun untuk melakukan modifikasi terhadap seni wayang topeng Malangan yang ada di Dukuh Kedungmonggo Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang. Usaha modifikasi menciptakan komoditi pada budaya lokal yang membawa beberapa dampak antara lain dampak sosial, dampak profan dan dampak budaya. Dampak yang dihasilkan bisa dampak positif dan dampak negatif.

REFERENSI

- Balok, S. d. (2014). Dampak Komoditas dalam Seni Budaya. Surakarta: ISI Press.
- Brandt, T. (1997). *"Kunci Budaya" Business in Indonesia The cultural keys to success*. Jakarta: PT Intermedia, Jakarta.
- Ida, R. (2016). *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Piliang. (2007). *Proses dan Interaksi Budaya*. Jakarta: Estetika.
- Safarudin, K. d. (2014). Komodifikasi Pertunjukan Wayang Topeng Malangan dalam Era Globalisasi. *Harmonia* .
- Safarudin, K. d. (2014). Nilai-nilai Sakral dalam Pertunjukan. *Jurnal Humaniora* , 169.
- Sibarani, R. (2014). *Kearifan Lokal (Hakikat, Peran dan Metode Tradisi Lisan)*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan.
- Suanda, E. (2005). Topeng. Jakarta: Pendidikan Seni Nusantara.
- Yanuartuti, S. (2016). Building Creative Art Product in Jombang Regency by Conserving Mask Puppet. *HARMONIA* .

PENGARUH PEMANFATAN LCD DAN AUDIO PADA MATA KULIAH *HISTORY OF ENGLISH LANGUAGE* TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN MAHASISWA UNIPDU JOMBANG

Binti Qani'ah

Fakultas Bahasa dan Sastra
Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang
binty_willbe@yahoo.co.id

ABSTRAK

Pembelajaran sejarah terutama pada mata kuliah *History of English Language* yang lebih fokus pada sejarah bahasa Inggris sangat membutuhkan metode pengajaran yang baru. Metode pengajaran baru itu dibutuhkan oleh mahasiswa untuk mendapatkan pemahaman yang maksimal. Secara umum mahasiswa merasa malas dan jenuh bila mendengar kata sejarah yang penuh dengan pembahasan tentang perubahan kehidupan dan bahasa Inggris dari zaman ke zaman. Penyampaian materi mata kuliah ini tidak hanya menggunakan ceramah tapi juga bisa dilengkapi dengan menggunakan inovasi baru terutama di era digital ini. Penggunaan LCD dan audio digunakan dalam penyampaian pembelajaran Mata Kuliah *History of English Language*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan sumber data hasil nilai mahasiswa semester empat pada mata kuliah *History of English Language*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pemanfaatan LCD dan audio terhadap hasil nilai mahasiswa terhadap Mata Kuliah ini. Teknik purposive sampling digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan hasil yang fokus dan maksimal. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap nilai mahasiswa Unipdu semester empat pada Mata Kuliah *History of English Language*. Perbedaan itu menjelaskan bahwa penyampaian pembelajaran mata kuliah *History of English Language* dengan menggunakan LCD dan audio lebih baik nilainya. Sedangkan penyampaian pembelajaran *History of English Language* yang hanya menggunakan teknik ceramah saja nilainya kurang baik dibanding dengan yang menggunakan LCD dan Audio.

Kata Kunci: LCD dan audio, *History of English Language*, nilai MK

A. PENDAHULUAN

History of English Language merupakan salah satu mata kuliah di fakultas Bahasa dan Sastra, khususnya prodi S1 Bahasa dan Sastra Inggris. Mata kuliah ini membahas tentang sejarah asal usul bahasa Inggris serta perkembangannya. perkembangan yang dimaksud di sini adalah perkembangan bahasa Inggris dari beberapa zaman yang berbeda. Perkembangan bahasa Inggris akan terlihat pada zaman *Old English*, *Middle English*, dan *Modern English* (Cristal;1997). Dari ke tiga zaman itu akan terlihat perbedaan perkembangan bahasa Inggris terutama tentang struktur grammarnya, cara pengucapannya, dan kosa katanya. Selain mencakup ke tiga aspek itu, mata kuliah ini juga mengikutsertakan sejarah kesusastraannya juga. Jadi, sejarah perkembangan bahasa Inggris ini sangat kompleks pemahamannya

Karena kekomplekkan inilah banyak mahasiswa merasa mengalami kesulitan. Kesulitan dalam hal pemahaman materi maupun kesulitan untuk mengingat atau menghafal materi terutama tahun yang menyertai sejarah perkembangan bahasa Inggris

tersebut. Secara tidak langsung mereka akan mengalami kejenuhan dalam mencerna materi Mata kuliah ini. Rasa jenuh yang dialami mereka akan membawa dampak yang buruk pada nilai yang mereka dapatkan. penilaian yang mencakup tidak hanya pada satu aspek kebahasaannya saja tapi juga melingkupi sejarah kesusastraannya juga.

Salah satu solusi untuk menyelesaikan problema ini yaitu merubah metode pengajaran dengan menggunakan inovasi baru. inovasi ini bisa dilakukan pada media pembelajarannya. Menurut Sejati (2011), media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang mempunyai fungsi mempermudah menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran seorang pendidik pastinya untuk mendapatkan pemahaman yang optimal tentang semua materi yang disampaikan kepada para anak didiknya. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan yamin dalam (Sejati: 2011) yang mengatakan bahwa pendidik berperan sebagai komunikator, yang mengkomunikasikan materi pembelajaran dalam bentuk verbal dan non verbal. Di era digital ini banyak sekali ,media pembelajaran yang sudah tersedia, misalnya: VCD, LCD, Internet, audio, dan lain-lain. Berbagai macam media pembelajaran itulah yang akan sangat membantu dalam tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Terutama dalam hal ini tujuan pembelajaran mata kuliah *History of English Language*.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh pemanfaatan LCD dan audio terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa semester 4 prodi S1 bahasa dan sastra Inggris?. Dan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh pemanfaatan LCD dan audio terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa semester 4 prodi S1 bahasa dan sastra Inggris.

B. KAJIAN TEORI

Media adalah suatu alat untuk menghubungkan antara dua hal. Menurut Sadiman dalam (Syauqi:2012) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Jadi Media pembelajaran adalah sebuah alat pembelajaran yang digunakan oleh dosen terhadap mahasiswa dalam proses belajar mengajar yang berfungsi untuk mendapatkan pemahaman yang optimal. Fungsi media pembelajaran ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Syauqi (2012) bahwa siswa dapat mudah menangkap pengetahuan yang di berikan oleh guru.

Arsyat dalam (Syauqi: 2012) membedakan media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi menjadi tiga yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual dan media gabungan dari hasil teknologi cetak dan komputer.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian ini adalah hasil kuis/latihan mata kuliah *History of English Language* pada mahasiswa semester 4 tahun akademik 2015/2016 prodi s1 bahasa dan sastra Inggris Unipdu Jombang. Media pembelajaran yang digunakan adalah LCD dan Audio.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menjawab permasalahan pada penelitian ini, maka pemanfaatan media pembelajaran yaitu LCD dan Audio sangat bermanfaat sekali. berikut hasil nilai kuis/latihan mahasiswa dalam mata kuliah *History of English Language* dengan menggunakan dua metode pembelajaran yaitu metode lama (ceramah) dan metode baru (ceramah dengan menggunakan media LCD dan audio) .

HASIL NILAI KUIS/LATIHAN
SEMESTER 4
PRODI S1 BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA
Unipdu 2015/2016

NO	NAMA MAHASISWA	Metode lama (ceramah)	Metode baru (ceramah, LCD & audio)
1	Ninik A.	75	95,5
2	Eka F	75	95,2
3	Mamluatul	70	80
4	Sholeh	75	95
5	Mada	70	95
6	Nisa	75	95,2
7	Uswatun	70	95
8	Fatih	70	95
9	Jazilah	70	95
10	Tarwiyah	70	95
11	LAILA NURWAHYUNI	70	95
12	Hoiriyah	70	95

Berdasarkan data tabel di atas, dapat diketahui bahwasannya terdapat perbedaan hasil nilai dari keduanya. Hasil nilai mata kuliah *History of English Language* yang menggunakan media pembelajaran LCD dan audio lebih baik dibanding dengan hasil nilai yang menggunakan metode lama (ceramah). Selain itu, penggunaan media pembelajaran LCD dan Audio membuat mahasiswa cenderung lebih rileks, dan menyenangkan dibanding yang tidak menggunakan media pembelajaran LCD dan Audio.

DAFTAR PUSTAKA

- Sadiman, A.S. 2005. *Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta. PT Raja Grafindo persada.
- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo persada.
- Cristal, D. 1997. *The Cambridge Encyclopedia of the English Language*. Cambridge: University of Cambridge.
- Syauqi, K. 2012. *Pengembangan media pembelajaran modul interaktif las busur manual di SMK Negeri 1 Sedayu*. Skripsi. UNY
- Sejati, N.D.R.I. 2011. *Pemanfaatan media pembelajaran kewarganegaraan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada SMP Negeri 5 Semarang*. Skripsi. UNNES.

ACCOMODATING COGNITIVE PRESENCE IN TEACHING ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE IN THE IMOOC (INDONESIAN MASSIVE OPEN ONLINE COURSE)

Daniel Ginting

Ma Chung University

daniel.ginting@machung.ac.id

ABSTRACT

Teaching online provides more benefits to facilitate the development of students' cognition. With online media, students are given privileges to manage the pace of their own learning without waiting for instructions of the teacher. Moreover, asynchronous communication mode as one of the characteristics of online media gives more privacy for participants to reflect on the teaching inputs. This paper aims to describe students' cognitive presence during the discussions. The content analysis on the students' posts in the discussion was carried to describe the pattern of presence cognitive structure. Following the analysis of 25 online participants, the study found the following pattern of cognitive presence: triggering event (20%), exploration (40%) negotiation (15%), and resolution (10%). Most participants have shown their most active participation during the triggering event or the early stages of discussion. For some reason, it happened due to the fact that their performance did not require excessive cognitive energy. However, gradually their active involvement gradually in following phases such as exploration, negotiation and resolution. This study recommends the importance of the role of instructors to facilitate meaningful learning process in an online learning: designing, carrying out instructions while establishing favorable social relationships among learners.

Keywords: teaching presence, social presence, cognitive presence, a community of inquiry

A. INTRODUCTION

This paper is a preliminary study on the implementation of the Indonesian Massive Open Online Course shortened to the IMOOC. The MOOC is an internet-based online program that contains learning modules about the integration of technology into the classroom in order to build students' autonomous learning attitudes. Attended by pre and in service teachers from several cities of Indonesia, this program is scheduled to lasts ten weeks. To run this online course, the author who is also the instructor of the IMOOC has used a Learning Management System called Canvas. With this platform, the writer and other seventeen professors from various universities in Indonesia designed and developed the modules in a structured, scheduled, and integrated ways. The organization of the IMOOC is consistent. In every module there are learning objectives, learning materials (text reading, movies), assignments (peer review, discussion), assessments (multiple choice tests, essays), the reports of the learning, and calendar of the events. In addition, the programs in the IMOOC have been scheduled. In so doing, the participants can learn at their pace.

In addition to teaching presence and social presence, cognitive presence is one of the essential aspects in the construct of a community of the inquiry. The cognitive presence refers to the extent to which students are capable of constructing meaning

through continuous reflection in a critical research community through sustained communication (Garrison & Anderson, 2003; Garrison, Anderson, & Archer, 2001; Gunawardena, Lowe, & Anderson, 1997). The cognitive abilities generate better results when they are integrated cooperatively (Resnick, 1987). This ability can be promoted and maintained by social presence (Fabro & Garrison, 1998; Gunawardena, 1995). Garrison et al. (2000, 2001) mention cognitive presence is achieved through greater use of group work that values the personal contribution and promotes secure learning environments to foster exchange (Matheson, Wilkinson, & Gilhooly, 2012). In short, the model in cognitive presence proposed identifies four non-sequential phases: activation (a triggering event, an evocative and inductive process), exploration, integration, and resolution (Garrison & Anderson, 2003; Garrison et al., 2000).

The triggering event is a problem or dilemma that is identified or recognized through experience. Teachers' tasks or expectations often become triggering events. Garrison and Anderson (2003) argue that exploration involves first understanding the nature of the problem and then seeking relevant information and possible explanations. The third phase is integration, and it is oriented to the construction of meaning. Integration is a reflexive phase. Integration is inferred from communication in which the teacher should diagnose misunderstanding of concepts, pose probing questions and comments, and provide additional information in order to model critical thinking. The process of integration occurs on several occasions, shifting between private reflection and public discourse (Fahy, 2002). Finally, Garrison and Anderson (2003) argue that resolution of the dilemma or problem yields results that usually pose new questions, activating new cycles. For Park (2009), this phase involves testing ideas and hypotheses and treating the contents from a critical perspective.

Numbers of writers have investigated the cognitive presence. Maddrell, Morrison, and Watson (2011) found that only cognitive presence correlated significantly and positively with achievement measures. These findings were very reasonable. People's critical thinking abilities would surely affect the quality of their performance both in the form of test results or project-based assessment. Meanwhile, Gutiérrez-Santiuste, Rodríguez-Sabiote, & Gallego-Arrufat, (2015) analyzed the predictive relationship of cognitive presence and teaching through social presences. They found that the correlation between social and cognitive presence was very high. In other words, the maturity of people's thinking was much influenced by the atmosphere of personal relationships with their peers in the online learning community. In a favorable atmosphere where the participants uphold the principle of secure and mutual trusts, they were likely to corporate, as for example, by exchanging ideas and giving feedback to each other.

As far as the writer's library research is concerned, the previous studies on the cognitive presence have taken place within the context of western cultures. In fact, the culture is an important factor determining people's way of thinking and behavior. A study by Littlewood (1999) has found that Asian and Western students have affirmed such differences. While there is no study that concerns the online participants in the Asian context, this article is intended to fill in such a gap. This article focuses on how the participants develop their cognitive presence in the online community.

B. METHOD

Thirty seven pre-and in service teachers who participated the IMOOC (Indonesian Massive Open Online Course) became the subjects of this study. Data were in the form of the postings they made in the discussion forum. To elicit their ideas in the discussion forum, the prompts were given at the beginning of the discussion (Digital Literacy for the 21st Century Teachers). Before all the participants began posting their

ideas, the instructor set the rules for them. For example, they were required to give at least three postings. In addition, they also needed to pay attention to netiquette: adhering to ethics when expressing, showing or commenting ideas politely. To assess the substance of the participants' posting, the instructor used a rubric. For example, score 5 (complete) would be given to the participants if they were able to provide three postings. Otherwise, they would be graded 0 (incomplete). The content analysis was applied to analyze the data. To do so, several techniques were employed such as conducting in-depth reading of the texts, coding the texts in accordance with the criteria of cognitive presence, making tabulation, interpreting and drawing

C. FINDINGS AND DISCUSSION

Data were gathered from the IMOO (Indonesian Massive Open Online Course) participants' postings in the discussion task. About 37 pre and in service teachers participating in the IMOO became the subject of the study. The instructor had prepared discussion prompts for the participants, and the latter were required to give at least three postings. Besides giving their own ideas about the topic (Digital Literacy for 21st Century Teachers), the participants had to give their comments on their online mates. While the discussion task was scheduled in advance, the participants were required to independently manage themselves accomplish this task.

The results of the analysis on cognitive presence pattern showed the development of the discussion did not occur in a sequential order. This study found the most common pattern occurred in the following order: the triggering event, exploration, triggering events, negotiation, triggering event, resolution. When visualized, such a pattern appears like in Figure 1.

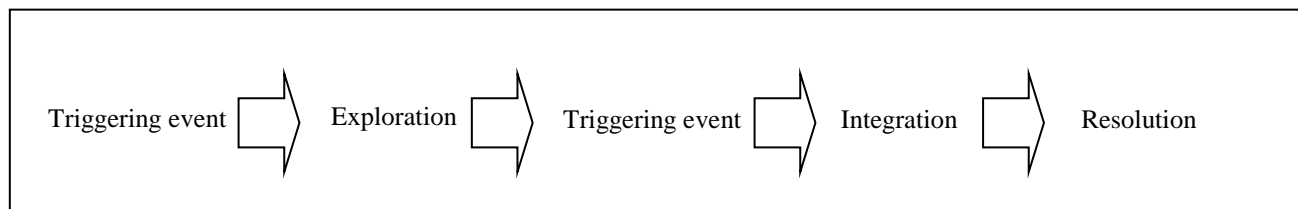


Figure 1. The Cognitive Presence in the Discussion Task

Triggering Events

First, this study presents the findings related to the triggering events. This cognitive dissonance is the initiation to inquiry; it compels the learner to resolve their cognitive conflict (Rodgers, 2002). This study found about 23.5% of the whole postings could be considered as the triggering event for the participants to respond. In most cases, these triggering events were in the form of questions, and they appeared on the sidelines during the development stage of the cognitive presence. In addition to the questions, Redmon (2014) mentioned there were other types of triggering events such as tasks, questions or stimuli encouraging in learners a sense of doubt, puzzlement, unsettledness or disequilibrium are the examples of triggering event. For example, the discussion prompts the instructor prepared at the beginning of the discussion were the examples of such triggering events (see Script 1).

Think about how the 21st century classroom (Digital-Age Classroom) can be applied in the future classes. What do you think are the most important aspects of Digital Literacy that "21st century" teachers should be aware of? In your post, you have to include your

choice of the three most important aspects of Digital Literacy that "21st century" teachers should be aware of, and an explanation why these three aspects are the most important.

(Script 1. The discussion prompts from the instructor)

With the aforementioned prompts, the participants were challenged to think about the most essential aspects English teachers had to have to become digitally literate teachers in the 21 century. Certainly, some relevant information about digitally literate English teachers such as reading texts and movies had been prepared for the participants prior to the discussion. These materials were intended to supplement them with better understanding about the current topic. Interestingly to note, numbers of questions during the discussion not only served to trigger the participants' curiosity but also challenged them to look into the topic of digitally literate English teachers critically (Guthrie & McCracken, 2010, p. 5).

Exploration

Exploration is the second phase of cognitive presence in which learners seek new information or perspectives as part of the process of resolving their cognitive dissonance (Redmon, 2014). This study found the participants neither directly responded to the discussion prompts nor gave their comments on other participants' postings. Instead, the exploration stage did not take place instantly. The participants did post their ideas in the following days. This delayed phenomenon indicated the participants needed considerable number of time to think about their own answers to the discussion prompts. It was common to notice that they began searching some information from various sources such as the internet, additional materials from the IMOOC modules, or even friends. It is common to notice that during this stage they clarify the issue, exchange information, share suggestions and prior experiences, brainstorm new ideas, share alternative perspectives and seek ideas from the literature (Garrison & Anderson, 2003). They did the exploration during this stage, and the example of which is shown in Script 2.

There are three most important aspects of Digital Literacy to me: First, the ability to perform tasks effectively in a digital environment. Literacy itself means the ability to read and interpret media, to reproduce data and images through digital manipulation, and evaluate and apply new knowledge gained from digital environment (from The University Library of The University of Illinois). As in the words of Kern (2006, p.194), "the Internet (a) introduces multimedia dimensions that go beyond print textuality, (b) alters traditional discourse structures, (c) introduces new notions of authorship, and (d) allows users to participate in multicultural learning communities", being literate does not only entail the ability to comprehend and construct texts. Learners need to be able to correctly interpret materials, have a critical eye on the validity of claims, and acknowledge online sources tactfully. Gruba (2008) suggests that learners need to be proficient in the use of hypertext to incorporate different modes (texts, graphics, audio, and video) into their linguistic production when online. However, Stockwell (2010) views that learners may get overwhelmed with such multiple modes and varying channels of information in the Internet. Another concern is when students choose to express ideas using simplistic language or even non-linguistic ways, e.g. using symbols and emojis, which hamper

(Script 2. The posting from Student A)

Script 2 is one of the examples how the exploration stage occurred. From this posting, we learn how the participant had done her own research to find the answer. The logic and the flow of the arguments along with numbers of citations from credible sources were obvious evidences she had undergone deep learning. Nevertheless, it was important to note the instructor had to maintain the prevailing favorable learning atmosphere. Giving direct feedback and comments to the participants was the necessity (see Script 3). In so doing, the participants could learn their weak areas which need improvement. To the participants, the instructor's feedback and comments could also serve stimulus for further discussion, and thus potentially trigger the participants' critical thinking. Failing to fulfill this important responsibility was likely to make the participants feel neglected. Script 3 is one of the examples how the instructor has followed up the discussion.

Thanks Priska for your fabulous idea. You have covered some essential aspects the 21 century Digital Literacy English Teachers should have. Now, after identifying those essential aspects, tell me how much you have applied those principles in your classroom.

(Script 3. The posting from the instructor)

Integration

The third phase of cognitive presence is integration, in which learners make connections between the information gleaned in the previous exploration phase (Redmon, 2014). The integration occurred when the participants began to connect other ideas with their own. This study found they usually initiated their posting by addressing other participants' names in the integration stage. While addressing other participants' names may imply the intention to build their social bonds (pathic) in the online learning, this strategy could also be viewed as a way to show a emphasis on particular ideas.

Hi Bernice,

I also noted how important it is for the teacher to emphasise the dangers of plagiarising. It is easy to take a bit from here and there when you're online, but I reckon it is also easier to track students who do such things. With programs like Turnitin, teachers can see how much students have taken others' ideas without paraphrasing and proper acknowledgment. Especially when the work is posted online, e.g. on a blog which can be Googled with keywords, the original author might be able to track down the student who copied as well. That's a bit scary hehe

(Script 4. The posting from student B)

They analyse and synthesise the various data sources to create tentative solutions or justifications. This phase 'typically requires enhanced teaching presence to probe and diagnose ideas so that learners will move to higher level thinking in developing their ideas' (Garrison & Arbaugh, 2007). For that reason, unsurprisingly they sometimes showed their disagreement if they found other opinion or ideas irrelevant. Showing the examples was one of common ways the participants did when disagreeing with other participants. When it happened, we could expect that they were likely to post numbers of comments in the discussion more than required. In short, the integration stage was a good way to see if the participants understood the topic being discussed.

Hi Graceel,

I agree that the teacher has to give support to their student to be critical, and I think, it this digital era, critical thinking is a must to be taught to students. However, I'm afraid

that I don't agree with the part that some social media does not have beneficial to the students' learning journey. We, as a teacher, should acknowledge our students' world so that we can connect our learning material to their learning experience. It needs a creativity sense from the teacher to adapt his/her material to be the preference of the students. Consequently, both teacher and students can enjoy the teaching and learning.

(Script 5. The posting from student C)

Resolution

The resolution occurs after the initial stage the participants have gone through previous stages: exploring and integrating ideas to answer questions. In the resolution stage, the participants were able to identify or find a solution to a problem. They would defend their beliefs by giving arguments when challenged with questions (Garrison & Anderson, 2003). The proposed solutions can be tested in practice, where the learners 'apply the newly gained knowledge to educational contexts or workplace settings' (Garrison & Arbaugh, 2007) or through a 'vicarious test using thought experiments and consensus building within the community of inquiry' (Garrison et al, 2001). The testing of the solution may result in the learners having to return to the exploration and other phases of the cycle of inquiry rather than seeing the issue as resolved.

Thank you sir, for the question,

I think, knowing the author is important because, we know that the articles are made by the those who are capable enough so we can know that the article is valid.

The date of publication is important because something that is true in the previous may not be true today, because most of the issues are dynamics. So it is important to know the date of publication.

(Script 6. The posting from student D)

The summary of the cognitive presence in the discussion task about Digital Literacy for 21 Century Teachers is shown in Table 1. This table shows the exploration phase (47%) has the highest percentage. However, when it comes to the integration phase (11.7%) and resolution (10%), numbers of posting begin to decrease.

Table 1. Cognitive Presence in Discussion

No	Stages	Indicators	Number of posting	%
1	Triggering Events	Sense of puzzlement, Recognizing the problem	20	23.5%
2	Exploration	Divergence, information exchange, suggestion, brainstorming, conclusions	40	47%
3	Integration	Convergence, connecting ideas, creating solution	15	11.7%
4	Resolution	Apply new ideas, tes solutions, defending solutions	10	17.6%
TOTAL			85	100%

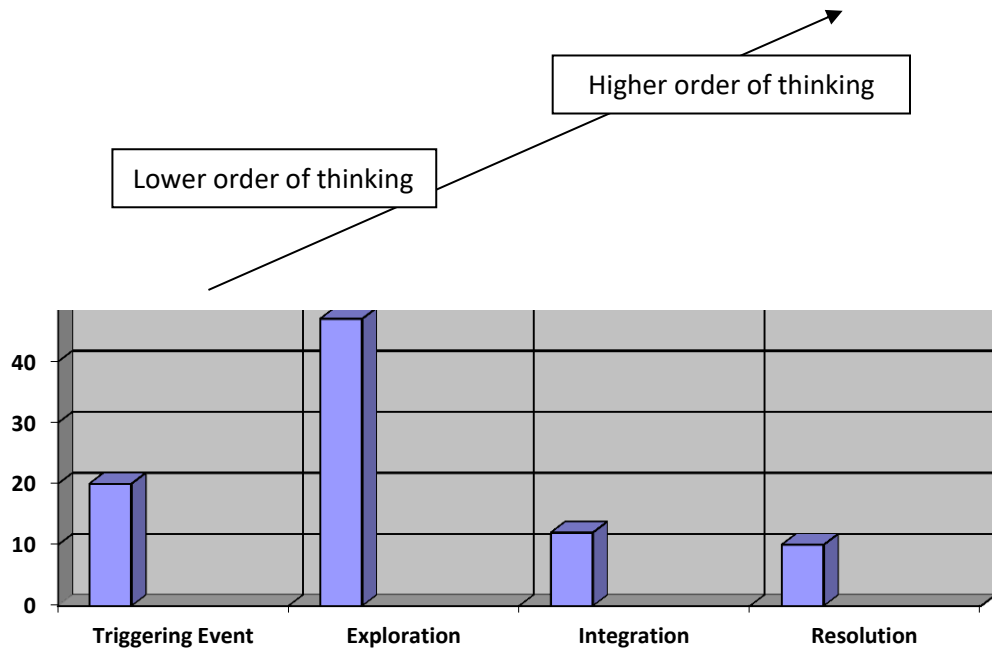


Diagram 1. The Cognitive Presence in the Discussion

These findings have some implications. First, every stage had different functions especially in terms of cognitive tasks to the participants. The earlier stage of the cognitive presence requires lower cognitive demands (lower order of thinking) than those of the later stage (higher order of thinking). In short, the higher means the more difficult. In the exploration, the participants were demanded to remember, understand and apply new understanding or concepts. Less demanding cognitive tasks in the exploration stage offer easier tasks for students to carry out their assignments. For that reason, the participants gave considerable greater numbers of postings in the exploration than those in the integration or resolution stages.

D. CONCLUSION

Cognitive presence is one of the aspects of a community of inquiry where all members construct, exchange and learn new knowledge and skills using their critical thinking. Nevertheless, it is not always easy to lead the learners to move beyond one stage to another stage. This study found that numbers of posting have been decreasing. Very few participants were successful at taking the risks to move on. Tasks with higher order of thinking certainly expose the learners with more difficulties and challenges. The role of the online instructor is crucial at this point as to motivate and encourage them to take steps further in learning and facing more difficult and demanding tasks.

REFERENCES

- Fabro, K. G., & Garrison, D.R. (1998). Computer conferencing and higher-order learning. *Indian Journal of Open Learning*, 7(1), 41–53.
- Garrison, D.R. & Arbaugh, J. (2007) Researching the Community of Inquiry Framework: review, issues, and future directions, *Internet and Higher Education*, 10(3), 157-172. <http://dx.doi.org/10.1016/j.iheduc.2007.04.001>

- Garrison, D. R., & Akyol, Z. (2013). Toward the development of a metacognition construct for communities of inquiry. *Internet and Higher Education*, 17, 84–89. doi:10.1016/j.iheduc.2012. 11.005
- Garrison, D.R., & Anderson, T. (2003). *E-learning in 21st century: A framework for research and practice*. London: Routledge Falmer.
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. *Internet and Higher Education*, 11(2), 1–14. doi:10.1016/S1096-7516(00)00016-6
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2001). Critical thinking, cognitive presence, and computer conferencing in distance education. *The American Journal of Distance Education*, 15(1), 7–23.
- Garrison, D. R., Cleveland-Innes, M., & Fung, T. S. (2010). Exploring causal relationships among teaching, cognitive and social presence: Student perceptions of the community of inquiry framework. *The Internet and Higher Education*, 13(1–2), 31–36. doi:10.1016/j.iheduc.2009.10.00
- Gunawardena, C. N. (1995). Social presence theory and implications for interaction and collaborative learning in computer conference. *International Journal of Educational Telecommunications*, 1(2-3), 147–166. Taiwan. Retrieved from http://www.360doc.com/content/07/0525/12/18017_519886.shtml
- Gunawardena, C. N., Lowe, C. E., & Anderson, T. (1997). Analysis of a global online debate and the development of an interaction analysis model for examining social construction of knowledge in computer conferencing. *Journal of Educational Computing Research*, 17(4), 397–431.
- Guthrie, K.L. & McCracken, H. (2010) Reflective Pedagogy: making meaning in experiential based online courses, *Journal of Educators Online*, 7(2), 1-21.
- Gutiérrez-Santiuste, E., Rodríguez-Sabiote, C., & Gallego-Arrufat, M-J (2015). Cognitive presence through social and teaching presence in communities of inquiry: A correlational–predictive study *Australasian Journal of Educational Technology*, 31(3). 349-362
- Littlewood, W. (1999).Defining and developing autonomy in East Asian contexts. *Applied Linguistics*. 20 (1). 71-94.
- Matheson, R., Wilkinson, S. C., & Gilhooly, E. (2012). Promoting critical thinking and collaborative working through assessment: Combining patchwork text and online discussion boards. *Innovations in Education and Teaching International*, 49(3), 257–267. doi:10.1080/14703297.2012.703023
- Maddrell, J. A., Morrison, G. R., & Watson, G. S. (2011, November). *Community of inquiry framework and learner achievement*. Paper presented at the Annual Meeting of the Association of Educational Communication & Technology,

Jacksonville, FL. Retrieved from <http://www.jennifermaddrell.com/wp-content/uploads/2011/11/MADDRELL-MORRISON-WATSON-AECT-Featured-Research-Paper-FINAL-20111110.pdf>

Resnick, L. B. (1987). *Education and learning to think*. Washington, WA: National Academy Press.

Redmond, P. (2014). Reflection as an indicator of cognitive presence. *E-Learning and Digital Media*, 11(1), 46-58.

Rodgers, C. (2002) Defining Reflection: another look at John Dewey and reflective thinking, *Teachers College Record*, 104(4), 842-866.
<http://dx.doi.org/10.1111/1467-9620.00181>

TANTANGAN SASTRA LISAN DITENGAH ERA DIGITAL

Dedy Setyawan

Pascasarjana Universitas Negeri Malang

dedy.setyawan92@gmail.com

ABSTRAK

Perekembangan era digital telah menggeser tradisi dan sastra lisan yang berkembang dalam masyarakat. Sastra lisan yang merupakan awal dari kesusastraan dan sebuah tradisi semakin menghilang dan terabaikan tergantikan dengan perangkat-perangkat teknologi yang lebih modern. Padahal sastra lisan banyak memberikan ajaran, nilai moral, pendidikan, kearifan lokal dan kebersamaan. Mau tidak mau, sastra lisan harus disesuaikan dengan keadaan yang ada sekarang, sesuai dengan era digital yang telah berkembang pesat. Tantangan era digital menuntut adanya upaya perlindungan, penyelamatan, perekaman dan digitalisasi sastra lisan. Digitalisasi sastra lisan adalah salah satu cara yang dapat dilakukan. Akan tetapi, apakah masih bisa disebut sebagai sebuah sastra lisan ketika telah terjadi digitalisasi menjadi permasalahan yang harus dihindarkan. Permasalahan inilah yang menjadi tantangan sastra lisan ditengah era digital.

Kata kunci: Sastra lisan, tradisi lisan, digitalisasi

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat membawa segala hal ke dalam bentuk digital. Era digital membuat manusia menjadi memasuki gaya hidup yang tidak dapat dilepaskan dari serba-serbi elektronik. Teknologi membawa segala hal menjadi praktis dalam satu genggaan alat elektronik, dalam bentuk data-data digital. Segala hal menjadi lebih mudah dan hal-hal yang bersifat tidak praktis mulai dilupakan.

Era digitalisasi berpengaruh pula pada perkembangan kesastraan dalam masyarakat. Pada kesastraan yang berbasis tulis, era digitalisasi tidak membawa dampak yang signifikan dalam perkembangannya. Namun, era ini membawa dampak yang cukup signifikan dalam perkembangan sastra lisan. Sastra lisan yang masih kental akan bentuk tradisional yang membutuhkan kehadiran pencerita telah ditinggalkan secara perlahan.

Dorji (2009:94-95) berpendapat kita tidak bisa lepas dari kekuatan-kekuatan globalisasi dan konsumerisme yang telah menjadi begitu penting untuk disebut ekonomi modern dan cara hidup modern. Tradisi lisan berada dalam risiko kepunahan dan cara terbaik untuk melestarikan dan mempromosikan tradisi lisan kami akan mengarsipkannya menggunakan teknologi digital dan memasukkan mereka dalam kurikulum sekolah pada skala yang lebih luas daripada yang dilakukan sekarang.

Satu hal yang penting adalah tantangan dalam perubahan sastra lisan ditengah era digital ini. Dalam perubahan itu sangat mungkin ada genre yang tidak mampu mengikuti perubahan lalu pudar dan punah (Amir, 2013:13). Tantangan ini memberikan peluang mengenai pentingnya keberlangsungan sastra lisan dalam era digital. Apakah sastra lisan mampu bertahan pada era digital ini?

Tantangan terhadap eksistensi sastra lisan di era digitalisasi ini merupakan hal yang tidak dapat diabaikan. Keberadaan sastra lisan merupakan sebuah nilai budaya yang banyak memuat nilai-nilai moral. Oleh karena itu, pada artikel ini akan dijelaskan

mengenai (1) sastra lisan di Indonesia, (2) sastra lisan di era digital, dan (3) problematika digitasi sastra lisan.

B. SASTRA LISAN INDONESIA

Sebelum berkembang sastra tulis di Indonesia, sastra lisan memegang peranan penting dalam perkembangan kesastraan Indonesia. Sastra lisan merupakan sastra dengan perantara utama berupa tuturan. Dalam masyarakat sastra itu dikarang, digubah, lalu disampaikan di depan khalayak secara lisan (Amir, 2013:74).

Sastra lisan akan tetap memiliki identitasnya sebagai sebuah sastra lisan ketika tetap memiliki identitas utamanya yaitu kelisanan. Danandjaja (2002:5) mengungkapkan bahwa suatu folklore akan tetap memiliki identitas folklorenya selama kita mengetahui bahwa ia berasal dari peredaran lisan. Artinya apapun bentuknya sastra lisan akan tetap disebutkan sebagai sebuah sastra lisan jika masih berasal dari tradisi lisan.

Folklore atau sastra lisan lebih banyak mendominasi kebudayaan yang ada di Indonesia. Upacara-upacara adat, kesenian-kesenian tradisional, maupun pertunjukan rakyat, hingga permainan rakyat banyak berdiri diatas sebuah sastra lisan. Teew (1994) pernah mengklaim bahwa Indonesia berada antara kelisanan dan keberaksaraan. Posisi ini tidak hanya menjadikan sebuah kesastraan hanya sebuah teks semata namun juga sebuah menjadi sebuah tradisi yang erat dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai contoh, di Bali dengan dinamika adat dan budaya yang begitu tinggi, tradisi lisannya lebih kuat dibandingkan dengan tradisi keberaksaraannya. Hal ini dapat dimengerti karena kegiatan adat budaya masyarakat Bali didominasi oleh tradisi lisan. Misalnya, upacara adat *manusia yadnya* seperti pernikahan (Sudewa, 2014:67). Begitu juga dengan tradisi pernikahan adat Jawa maupun legenda tentang berdirinya sebuah daerah, mitos, dongeng, dan fable yang banyak diceritakan dari mulut kemulut.

Folklore lisan secara teoretis ada dalam berbagai bentuk. Bentuk-bentuk folklore yang termasuk dalam kelompok besar ini antara lain, (1) bahasa rakyat (*folk speech*), (2) ungkapan profesional, (3) pertanyaan tradisional, (4) puisi rakyat, (5) cerita rakyat, dan (6) nyanyian rakyat (Danandjaja, 2002:21).

Dilihat dari segi ciri-cirinya, Danandjaja (2002:3) merumuskan ciri pengenal folklore sebagai berikut. (1) Penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, yakni dari mulut ke mulut. (2) Folklore bersifat tradisional, yakni disebarkan dalam bentuk relatif tetap atau dalam bentuk standar. (3) Folklore ada dalam versi-versi bahkan varian-varian berbeda. (4) Folklore bersifat anonym, yakni tidak diketahui secara pasti siapa pengarangnya. (5) Folklore biasanya memiliki bentuk berumus atau berpola. (6) Folklore mempunyai kegunaan dalam kehidupan bersama suatu kolektif. (7) Bersifat pralogis, umumnya memiliki bentuk logika tersendiri. (8) Folklore menjadi milik bersama, karena umumnya tidak diketahui pengarangnya, sehingga semua merasa memiliki. (9) Umumnya bersifat polos dan lugu.

Sesuai dengan salah satu ciri folklore yaitu memiliki kegunaan, maka folklore berguna bagi kehidupan bersama suatu masyarakat. Contohnya cerita rakyat, cerita rakyat mempunyai kegunaan sebagai alat pendidik, pelipur lara, protes sosial, dan proyeksi keinginan terpendam.

Folklore-folklore yang berkembang dalam masyarakat dapat dijadikan sebagai sebuah sarana pembangunan. Telah kita ketahui bersama, pembangunan tidak hanya bersifat fisik namun juga bersifat mental, seperti dalam kebudayaan, moral, karakter, maupun nilai-nilai. Folklore dapat dijadikan sebagai sebuah sarana dalam pembangunan jati diri bangsa yang memuat berbagai kearifan lokal daerah.

C. SASTRA LISAN DI ERA DIGITAL

Sastra lisan sebagai hasil kebudayaan merupakan salah satu sumber nilai-nilai moral dan kearifan lokal. Sastra lisan sebagai sebuah folklore memiliki salah satu fungsi dalam masyarakat. Sastra lisan berfungsi sebagai sebuah alat pendidik, pelipur lara, protes sosial, dan sebuah media pengungkapan keinginan. Sastra lisan memiliki kedudukan sebagai sebuah karya yang patut dijadikan sebuah media pendidikan dan perlindungan moral.

Sastra lisan sebagai salah satu bagian dari kesusastraan tidak lepas dari nilai-nilai moral dan karakter serta kearifan lokal Indonesia. Folklore sebagai mana diketahui sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan serta sebagai alat pendidikan anak (Danandjaja, 2002:19). Folklore tidak saja berdiri atas sebuah tradisi semata melainkan memiliki dimensi-dimensi kelisanan, kebahasaan, kesastraan, dan nilai budaya (Sukatman, 2012:4).

Perkembangan era digital menuntut segalanya serba digital. Sastra lisan pun tidak luput dari pengaruh era ini. Munculnya teknologi digital adalah anugerah bagi upaya untuk melestarikan tradisi lisan. Teknologi digital telah membuat pengumpulan, kompilasi, pengarsipan dan membuat berbagai hal. Bentuk tradisi lisan tersedia untuk khalayak global sangat mudah, asalkan kita memiliki kemauan untuk melakukan sejumlah waktu kita, energi dan sumber daya untuk itu (Dorji, 2009:104-105).

Digitasi pada era digital ini membuat kondisi sastra lisan bagaikan diujung tanduk, antara hidup segan mati tak mampu. Terutama di daerah perkotaan, sastra lisan semakin dimarginalkan. Dibutuhkan adanya upaya tindakan penyelamatan dalam artian perlu digali, dikembangkan dan dihidupkan kembali melalui upaya pembinaan dan revitalisasi.

Perlindungan sastra lisan yang masih terbatas pada inventarisasi saja tentunya akan kurang bermanfaat dan hanya akan menjadi pengisi ruang perpustakaan. Pada era digital ini, segala perangkat teknologi dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengenalkan kembali sastra lisan yang ada di daerah. Selain menginventarisasi, era digital juga dapat menyebarkan sastra-sastra lisan daerah hingga mampu dikenal hingga seluruh dunia.

Tangherlini (2013:8) menyatakan bahwa ada empat tantangan terhadap sastra lisan. Keempat tantangan itu ialah (1) pengumpulan dan pengarsipan, (2) pendaftaran dan pengklasifikasian, (3) visualisasi, dan (4) analisis. Keempat tantangan itu untuk membantu menggapai tantangan-tantangan utama bagi para folkloris sebagai sebuah disiplin modern yang mendesak untuk tumbuh dan bergerak semakin jauh ke era digitasi. Tantangan ini mendukung pengembangan komputasi bagi para folkloris.

Pada umumnya perlindungan sastra lisan masih berada pada tahap pengumpulan dan pengarsipan. Pengumpulan sastra lisan ini bisa melalui dua metode yaitu metode penelitian lapangan (*field research*) ataupun melalui kajian pustaka (*library research*). Danandjaja (2002:13) mengungkapkan bahwa kegiatan ini mencakup pengumpulan semua jenis bentuk-bentuk folklore dari semua suku bangsa yang ada di Indonesia.

Di era digital ini, pengumpulan dan pengarsipan harus bersifat lebih modern. Pengumpulan maupun pengarsipan sastra lisan tidak lagi sebagai sebuah data luar jaringan (*offline*) melainkan juga harus bisa menjadi sebuah data dalam jaringan (*online*). Pandangan mengenai digitasi sastra lisan ini tidak serta merta hanya berupa kumpulan “data besar” seperti dalam sebuah arsip pada rak perpustakaan melainkan “terlahir digital”. Sebuah bentuk sumber daya untuk studi mengenai sastra lisan yang membebaskan diri dari kondisi statis pengarsipan, tulisan tangan, buku koleksi cetak dan repository luar jaringan (*online*) lainnya.

Pengumpulan dan pengarsipan berbasis dalam jaringan (*online*), maka akses informasi terhadap berbagai macam sastra lisan di daerah akan mudah. Dengan demikian, sastra lisan daerah lebih dikenal baik di dalam negeri maupun luar negeri. Meski sastra lisan dalam jaringan ini merupakan hasil transkripsi sastra lisan, namun setidaknya sastra lisan akan lebih dikenal oleh banyak orang.

Sastra lisan yang telah dikumpulkan dan diarsipkan dapat diklasifikasikan dalam beberapa genre. Sastra lisan ada yang bisa berupa prosa rakyat, yang didalamnya terdapat legenda, mitos, maupun dongeng. Bisa juga berupa puisi rakyat maupun nyanyian rakyat. Pengklasifikasian sastra lisan ini akan memudahkan dalam pencarian data di internet, terutama pencarian data sebagai sumber belajar cerita rakyat.

Sastra lisan tidak serta merta hanya dikenalkan dalam bentuk teks transkripsi saja. Dalam era digital, proses perekaman sastra lisan, maupun visualisasi sastra lisan dapat menjadi sarana yang akan lebih menarik minat para generasi muda dalam mempelajari sastra lisan. Sastra lisan bisa ditransformasikan dalam bentuk film animasi, seperti film animasi mengenai *Legenda Candi Prambanan*, *Si Kancil* atau dapat pula dalam bentuk komik maupun dalam bentuk visual lainnya yang dapat disebarluaskan melalui internet.

Dalam pandangan luas sastra lisan, sifat sosial yang mendasari sastra lisan menjadi fitur dasar dari sebuah lingkungan belajar. Sastra lisan menghubungkan antara orang dengan tempat dan waktu serta memungkinkan sastra lisan untuk berada dalam situasi yang lebih dinamis dengan model yang lebih berguna dan kompleks, dibandingkan dengan model sebelumnya yang hanya memiliki satu dimensi. Memang kecemasan yang muncul dalam sastra lisan dapat disembuhkan dengan keterlibatan keilmuan terlepas dari proses penciptaan karya. Namun mengembangkan sastra lisan tidaklah mudah, hal ini membawa tantangan tentang pentingnya komputasi sastra lisan atau tidak.

Sebuah pertanyaan kunci mengenai sastra lisan—yang pada dasarnya berupa komunikasi—adalah terkait sastra lisan dalam jaringan. Sastra lisan sebagai sebuah ungkapan tradisi lisan harus hadir dalam era digital ini karena semakin tingginya penggunaan jaringan berbasis digital. Jaringan digital telah menjadi cara utama orang untuk saling bertukar pesan, maupun berkomunikasi. Ketika sedang tidak dalam ranah komunikasi, maka sastra lisan yang telah didigitasikan dapat memiliki fungsi simbolis dan proyektif yang menyediakan wawasan tentang budaya dan tradisi.

Secara teori keterbukaan pada jaringan internet telah memberikan kultur baru untuk menghabiskan waktu luang berada di dalam jaringan. Budaya internet telah terbukti sangat menarik bagi kaum muda (Tangherlini, 2013:31). Dengan memanfaatkan internet sebagai media penyebaran sastra lisan, maka informasi mengenai sastra lisan akan lebih terbuka, dan generasi muda akan lebih tertarik dalam menggali dan melestarikan sastra lisan.

D. PROBLEMATIKA DIGITASI SASTRA LISAN

Bahasa pada hakikatnya adalah lisan. Kata “kata” saja yang kini mempunyai arti umum—menurut Kamus Besar: *unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa*—mengandung arti yang pada dasarnya lisani. Tanpa tulisan pun bahasa tetap menjadi alat komunikasi yang efektif (Achadiati, 2008:204).

Kelisanan mengimplikasikan bunyi, memiliki kekhasan bahwa begitu ia ada, begitu pula ia tiada; sifatnya sesaat, tidak lestari dan tidak dapat dihentikan (Achadiati, 2008:205). Kelisanan inilah yang menjadi ciri dasar sastra lisan. Sebuah pengucapan mantra akan tidak berasa ketika dalam bentuk teks, saat mantra tidak langsung dirapalkan oleh dukun. Tradisi kentrung juga tidak akan menjadi sebuah pertunjukan tradisi ketika kentrung sendiri telah ditranskripsikan ke dalam sebuah naskah.

Problem umum yang akan muncul dari pengubahan sastra lisan menjadi sebuah teks lisan terletak pada sistem teks yang pada dasarnya otonom. Tulisan menciptakan kondisi teks yang terbuka pada beragam pembacaan dengan konteks sosio-budaya yang berbeda. Dengan kata lain, di dalam otonomi teks memungkinkan terlepasnya “substansi teks” (*matter*) dari horizon maksud pengarang (Fashri, 2014:37).

Permasalahan yang lain berupa problem dalam pengalihan sastra lisan ke dalam sebuah program digital. Sastra lisan sebagaimana diketahui merupakan sebuah tradisi yang melibatkan banyak unsur di dalamnya. Ketika sastra lisan deprogram menjadi sebuah data digital, maka unsur utama sastra lisan yaitu keluwesan seorang pencerita akan menjadi terbekukan ke dalam sebuah video atau sebuah teks.

Membawa keluwesan seorang pencerita merupakan hal yang tidak mudah. Memang dalam dunia digital seorang pencerita dapat hadir dengan adanya program panggilan video. Namun, hal ini tidak menjadikan konteks lokasi atau suasana—yang mungkin biasa muncul dalam pengucapan mantra, syiir, maupun permainan rakyat—dapat turut hadir dalam sebuah panggilan video

Pada akhirnya perlukah digitasi sebuah sastra lisan menjadi hal yang berada diambang ya dan tidak. Sastra lisan jika tidak mengikut arus yang terjadi dan tetap pada kondisi sejatinya perlahan akan hilang tertinggal dan terlupakan. Dengan digitasi sastra lisan akan mampu dikenal, namun konteks-konteks yang menyertai sastra lisan akan mengalami pergeseran pula. Permasalahan yang perlu dipikirkan kembali adalah bagaimana konteks dan unsur sastra lisan mampu dihadirkan dalam sebuah program digital pada komputer.

E. KESIMPULAN

Perlindungan sastra lisan dalam era digital adalah hal yang perlu dilakukan demi mencegah hilangnya sastra lisan. Ada empat tantangan yang ada dalam digitasi sastra lisan yang harus dilakukan yaitu: (1) pengumpulan dan pengarsipan, (2) pendaftaran dan pengklasifikasian, (3) visualisasi, dan (4) analisis. Tantangan-tantangan sastra lisan di era digital tidak serta merta meninggalkan problematika. Problema yang muncul dalam digitasi sastra lisan berupa unsur utama sastra lisan yaitu keluwesan seorang pencerita akan menjadi terbekukan sehingga perlu dikembangkan sebuah upaya untuk menghadirkan unsur dan konteks yang menyertai sastra lisan dalam bentuk digital.

REFERENSI

- Achadiati. (2008). Beraksara dalam Kelisanan. *Metodologi Sastra Lisan*. Jakarta: Penerbit Asosiasi Tradisi Lisan. Hlm. 201-217.
- Amir, Adriyetti. (2013). *Sastra Lisan Indonesia*. Yogyakarta: Andi
- Danandjaja, James. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Danandjaja, James. (2008). Folklore dan Pembangunan Kaliman Tengah: Merekonstruksi Nilai Budaya Orang Dayak Ngaju dan Ot Danum Melalui Cerita Rakyat Mereka. *Metodologi Sastra Lisan*. Jakarta: Penerbit Asosiasi Tradisi Lisan. Hlm. 71-84.
- Dorji, Tshering Cigay. (2009). Preserving Our Folktales Myths and Legends In The Digital Era. *Journal of Bhutan Studies Volume 20*. Hal. 93-108.

Fashri, Fauzi. (2014). *Pierre Bourdieu: Menyingkap Kuasa Simbol*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sudewa, I Ketut. (2014). Transformasi Sastra Lisan Ke Dalam Seni Pertunjukan Di Bali: Perspektif Pendidikan. *Humaniora Vol. februari 2014*. Hlm. 65-73

Sukatman. (2012). *Butir-Butir Tradisi Lisan Indonesia: Pengantar Teori dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: LaksBang.

Tangherlini, Timothy R. (2013). Challenges for a Computational Folkloristics. *The Folklore Macroscop*. Hlm. 7-27.

TEACHING LITERARY APPRECIATION BASED ON SCHOOL CURRICULUM

Dian Arsitades Wiranegara
Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
dwiranegara@gmail.com

ABSTRACT

Literature basically belongs to the nature of teaching. Henceforth, teaching literature has come up to the field of education. Thanks to the work of literature that has colored the educational curriculum so far. Teaching literature can be said as a reflection of learning the world through the literary work. It is seen that teaching literature aims to make students humanized. This also develops the students' awareness of how literature can function as discourse—, whose text— is also an access to the knowledge of world both in fiction and in reality. This also belongs to the context of teaching the work of art reflected in text. Here, students can share the benefits or the use of literary work—so called—*utile*, as well as the pleasure—so called—*dulce*—so that students share or take a good advantage of knowing and being human who sometimes lives in the complicated world. Nonetheless, in teaching literature, teacher and students find it difficult to work on the text served in the curriculum. This can be caused by the lack of material development in the literary appreciation. As a matter of fact, they (teacher and students) also share the complexity of how to appreciate and comprehend the work of literature if the materials provided are insufficient.

Keywords: humanities, dulce and utile, social sciences, and discourse

A. INTRODUCTION

Teaching literature within school curriculum has been suggested as an effective as well as useful skill to promote intelligence, morality and wisdom (Alwasilah, 2014: 209). This can be said as a process of teaching literary appreciation that can establish the nation character building through the aesthetic work of the poet and the playwright. Nonetheless, it is still a concern that students' interest to read any literary work is far from what it is expected as most students are more favorable to watch the movie. Literature is a reflection of human civilization. The human civilization is considered to be civilized or cultured, it can be seen from its appreciation and reward towards the work of literature Pradopo et al (2001:x). Within the context of teaching, the word *literature*, in its most important sense, means more than printed words. Literature is one of the fine arts. When one speaks of a piece of writing as literature, one is praising it, and also recognizing its importance. This can be concluded that literature belongs to the field of teaching by its nature. As in its broadest sense, that it is everything has ever been written. Hence, once students—young learners—are first taught with letters, so forth words, sentence, paragraph, and discourse, this process in its nature, is teaching. Students can learn to read as it is the first process of knowing everything that is printed. As all what it is told, written, and shared is in word.

The presence of teaching literature cannot be separated as it is one kind of process to teach students to be humanized and civilized. As stated by Djojoseuroto (2006:77) that it has to do with teaching human as a cultured, thoughtful and divine social

beings. One often reads for information and knowledge. One finds pleasure in learning about life in Swiss Alps or on the Mississippi River. One can also find possible solutions to our problems when one meets people in books whose problems are like his own. Through literature, one sometimes understands situations that one could not otherwise understand in real life.

In line with the human beings reflected in literature, this also becomes a part of teaching literature in curriculum. Nasution (2005:1) states that the future of one's country is in the hands of the youth. The quality of this nation depends on the education taught to children in this present day, especially through our formal education at school. So what is the point of teaching literature in curriculum? Let us consider this statement below.

pada hakikatnya semua ilmu pengetahuan itu dapat dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu humanities, seperti bahasa, sastra, dan agama; exact sciences seperti matematika, fisika, dan kimia; dan social sciences seperti sosiologi, hukum, dan ilmu politik... Pada hakikatnya, berasal dari satu induk semua ilmu pengetahuan, yaitu filsafat; yakni, selalu berusaha untuk mengetahui kebenaran....sastra masuk pada kategori humanities, yaitu ilmu-ilmu yang sesuai namanya, berusaha memanusiakan manusia (humanising human beings)

(Naturally all knowledge or sciences can be categorized within three, that is humanities: language, literature or letters, and religion; exact sciences: mathematics, physics, and chemistry; social sciences: sociology, law, and politics...that comes from its basic roots—philosophy—that is to find the truth...literature belongs to humanities as based on its name that is to humanize human beings) (Darma, 2004:35)

It can be concluded that teaching literature within curriculum is line with building the national characterization and its civilization through the work of literature.

In modern curriculum based on the government's bill of Standardized National Education in PP No.19/2005 pasal 6 ayat (1) that teaching literature belongs to the teaching of the fine arts aesthetics.

Mata pelajaran ini dimaksudkan untuk meningkatkan sensitivitas, kemampuan mengekspresikan dan mengapresiasi keindahan dan harmoni. Kemampuan mengapresiasi dan mengekspresikan keindahan serta harmoni mencakup apresiasi dan ekspresi, dalam kehidupan individual sehingga mampu menikmati dan mensyukuri hidup maupun dalam kehidupan kemasyarakatan sehingga mampu menciptakan kebersamaan yang harmonis.

(This course is intended to improve one's sensitivity to express and appreciate the beauty and harmony. The ability of appreciating the beauty and harmony covers appreciation and expression, in the personal life hence one is able to enjoy and thankful to life and society, as a result of creating harmonious togetherness)

In expressing and appreciating literature, this also becomes a part of teaching language and texts as these are the medium of literature. This also means that teaching literature aims to study literary texts such as poetry, drama, fiction, and non-fiction that have aesthetical value and systematic.

World Encyclopedia of Literature (1966: 461-475) one reads for a variety of reasons. These reasons change with one's age, our interests, and the literature one reads. Our basic reason for reading is probably pleasure. One reads literature because one can enjoy it. Reading for pleasure may take various forms. We may read just to pass the time.

Or, we may want to escape the four walls that usually surround us. Reading may help us to experience the worlds of other people.

As applied in curriculum, teaching literature aims to develop one's skill in language as well as one's positive sense and attitude towards language and its culture—particularly language and culture of Indonesia. Atmadi dan Setyaningsih (2000: 122) formulates five purposes teaching literature in curriculum as follows:

- 1) National building characterization,
- 2) Enhancement of knowledge and language skill in order to preserve national and cultural heritage,
- 3) Enhancement of knowledge and language skill in order to achieve and develop science, technology and art,
- 4) Enhance and disseminate the proper use of Bahasa Indonesia in every aspect of life, and
- 5) As a medium development of intellectual activity.

Based on five purposes above, it can be concluded that teaching literature is a part of teaching language which has a basic function to enhance science and language skill. Furthermore, teaching literature can also have function as a means of appreciating the works of literature, especially the country's literary works. By appreciating the literary works, students are expected to appreciate, respect, and understand as well as take advantage from learning the work of literature.

In line with the above aims, (Widdowson, 1975:116) ...the approach that has been outlined is meant to serve an essentially pedagogic purpose: to develop in learners awareness of how literature functions as discourse and so to give them some access to the means of interpretation. This can be captured that the purpose of teaching literature within curriculum is aimed to develop one's understanding in literary pedagogical environment or atmosphere.

The reasons for conducting this research, It is clear that the work of literature is relevant to the pedagogical realm Djojoseuroto (2006:83). Therefore, it is often misunderstood that literature considered unimportant than science and technology. As its nature, literature belongs to social science, culture and of course humanity as it can help students to enrich and sharpen their knowledge towards social awareness as well as their religiosity. According to Suminto A. Sayuti (1990:56) that there is a positive correlation between literature and other fields of science—if the teaching process is conducted creatively along with the selective teaching material, and of course it can be in creative work of literature, especially poem or poetry that can elicit students' creativity. This can also lead to students' critical thinking as a result of their ability to appreciate the literary work based on their background knowledge.

B. LITERARY APPRECIATION WITHIN TEACHING AND LEARNING

This paper is trying to obtain the approach or the procedure of teaching and learning literature—especially poetry can be said to effective and successful in appreciating the literary work within the classroom. For these approaches or procedures, the researcher sometimes uses videos containing the poetry reading performance by some poets downloaded from the youtube.com as the media to deliver the message towards the students. From this point of view, the researcher can try to make the best use of them in order to describe these approaches and strategies used to appreciate the work of literature along with the students in the classroom.

This paper can be classified into two kinds, namely theoretical and practical in teaching and learning of literature.

1. Theoretical Significance

This paper is intended to contribute to the implementation and practise of teaching and learning the literary work for their approach and strategy. As a result of these two aspect, it can give another way of teaching poetry based on the students' interest and motivation in understanding the work of literature, especially poetry.

2. Practical Significance

Hopefully the result of this paper can also be used as another model, approach and implementation in teaching poetry as a one of the subject in

Based on their background knowledge—as it is shown at this figure below by Djojuroto (2006: 86). Teachers can work on integrated teaching along with other field of science and use the literary work as a means to increase students' skill in language, and it can also help students liberate their thinking as a nature of creating humanity or humanizing students.

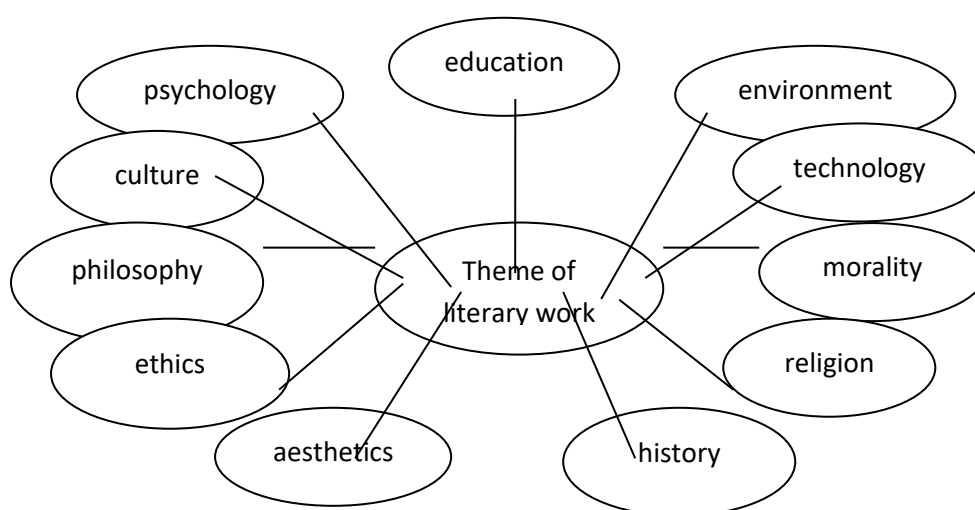


Figure 1. (Djojuroto, 2006: 86)

This process of integrated teaching of literature can result in building students' reading habit as it comes from their passion in enjoying literature. Reading the work of literature, one can gain feedback about humanity and culture along with its society as it can also raise student's social empathy and awareness. When one's empathy and awareness rise, one can be automatically touched to make a change in every aspect of humanity so that literature is also a part of its changes in society. Hence, this can be concluded that literature can create a good sense and sensibility. It can also motivate people; especially students to think do a lot or stimulate students to discover, invent everything for the sake of knowledge, culture and humanity. Literature can encourage students' morality as a part of social divine creature, both socially and individually. Literature (Djojuroto, 2006:88). It can also function to help create an excellent civilization where its work of literature is more appreciated by its people.

C. LITERARY APPRECIATION WITHIN THE CURRICULUM

Literary appreciation, as referred above, can be said as the practical experience that can be found and enjoyed through the text. What is found in a—or even—most formal educational institutions nowadays, the teaching literature is coming to an endless

problematic situation. It seems that teaching literature is a practice that both teacher and students find it complicated for years. These complaints can be caused by the lack of teacher and students' appreciation to the work of literature and this can lead to the problem of the curriculum of teaching literature in the formal educational institution. For example, the basic knowledge in literature of the teacher is limited. First of all, this can be caused by the material which was given during one's study is also insufficient. As what was taught is more theoretical concept rather than practical concept. Then, all the supporting books or handouts, especially for junior high school and senior high schools are considered limited. This can result the practice of the implementation of teaching literature cannot be in line with the language teaching; this can also be the lack of students' interest as well as their motivation to read and study literary work—or rather still out of reach to meet the teaching expectation. Other factors such as: the availability of time, school library management and teacher's motivation are those that follow after.

Moving from several complains above, there are some aspects needed to be reconsidered in teaching literature within the school curriculum. It has been applied that teaching literature is integrated with the language class as in the subject of Bahasa dan Sastra Indonesia. This can be meant that the time allotment of this subject has been integrated and there is no any single subject of literature separated from the language class—except for the language class. Literature has become a single subject with its own time allotment. However, the numbers of students in language class do not come along with the number of students of science and social class.

Curriculum does not really require a specific sort of method in teaching literature (Nurhayati dan Yuli Karsiah, 2000). Basically, curriculum allows the teachers to apply and practice any kind of method or way in teaching literature. This can also be meant that curriculum sets the teachers free to improvise their competence to teach students literature as long as its standard competence in literature can be achieved. For this reason, the orientation of teaching literary theories should be reduced and students must be introduced or rather familiarized to the work of literature so that they can find the personal enjoyment by reading literature or literary text as well as appreciating it. Some methods or approaches such as: respond-analysis, reader-responds or evaluating the literary work can be applied in teaching literature in class. As a result, teachers need to enrich their reading and maximize other teaching media that can be used to accomplish its standard competence.

Henceforth, this also relates with the process of reading literary work, this activity can be said as a process acquiring experience in the fiction world. Therefore, literature is not merely about information, it should be reading for pleasure as Alwasilah in (The Jakarta Post, January 22nd 1998) the ultimate goal of bringing literary work within school is teaching as valuing students' subjective experience. This can be implied that every work of literature, such as: prose and drama, can vary and students can be encouraged to choose as they wish.

Despite the-so-called, teen literature, this cannot always be justified as chick literature; however, the students are given more opportunities to enjoy thorough reading. The works by Andrea Hirata, for example, can be recommended for students to read, though the tetralogy of *Laskar Pelangi*: from its memoir, *Sang Pemimpi*, *Endensor* to its final's *Maryamah Karpov* were not meant to be published as novel, it was the author's own experience. Yet, the fictions elements were added within the stories by the author.

Furthermore, the work of literature should be enjoyed when it is read. Reading literary work can simultaneously train students to sharpen their mind through experiencing the world of the writers. Its work is the reservoir of culture as well as human civilization. As a matter of fact, Djojoseuroto (2006: 77) has also emphasized that the

essential thing of teaching literary appreciation is to enhance the sense of humanity as cultured beings.

D. CONCLUSION

It seems that there is a lot of things to be done to work on literature become integrated in teaching language based on curriculum. Various department of teacher's training and education—as a formal institution—can offer its students teaching to improve as well as upgrade their knowledge by experiencing or involving literature in the process of learning. This can be observed from the review of credit semester, its subject programmed within one or more than one semester, syllabus, and the students' comprehension in understanding the work of literature and of course the literary work materials given and selected to students. The paradigm of underestimating that literature has no significance and it is easy to be learned, must be put aside or even left behind so that teacher's tendency to accept the final outcome to achieve the required goal without considering the process of learning must be discarded.

REFERENCES

- Alwasilah, A. Chaedar. 2014. *Islam, Culture and Education: Essays on Comtemporary Indonesia*. Bandung: Rosdakarya
- Aminuddin, M. 1990. *Sekitar Masalah Sastra: Beberapa Prinsip dan Model Penerapannya*. Malang: Yayasan Asih Asah Asuh
- A. Sayuti Suminto. 1990. *Berkenalan dengan Puisi*. Padang: Angkasa
- Atmadi, A dan Setyaningsih, Y.2000. *Transformasi Pendidikan*.Yogyakarta: Kanisius Universitas Sanata Dharma.
- Darma, Budi. 2004. *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Nasution, S. 2005. *Asas-Asas Kurikulum*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Nurhayati dan Yuli Karsiah. 2000. "Peningkatan Kemampuan Siswa Memahami Puisi dengan Model Strata Norma". Malang: Universitas Negeri Malang.
- Widdowson, H.G. 1975. *Stylistics and the Teaching of Literature*. London: Longman Group, Ltd.

FENOMENA MAKIAN DI ERA DIGITAL: SELAYANG PANDANG

Eli Rustinar¹; Cece Sobarna²; Wahya³; Fatimah Djajasudarma⁴

S3 Linguistik-FIB UNPAD

elirustinar@gmail.com

ABSTRAK

Penyebarluasan bahasa dari televisi melalui iklan, sinetron, acara berita, dan hiburan ternyata menjadi wadah penyubur pemakaian bahasa yang tidak baik. Aneka fasilitas yang tersedia pada internet ternyata dimanfaatkan masyarakat untuk berkomunikasi termasuk membuka kesempatan lebih luas munculnya makian. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian dilakukan untuk melihat fenomena makian di era digital. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif berupa percakapan dan referensi pustaka. Data penelitian adalah percakapan makian dengan sumber data diambil secara acak di televisi, youtube, dan referensi pustaka. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menonton televisi dan youtube, mencatat percakapan makian, dan dianalisis kemunculannya. Hasil analisis menunjukkan bahwa dalam sinetron “Tukang Bubur Naik Haji The Series” RCTI makian pelampiasan kemarahan memunculkan bentuk: *dengki*, *bengis*, *iblis*, *cuma buat rusuh*, dan *otak licik*. Makian seorang ibu pada petugas busway adalah pelampiasan jengkel yang memunculkan variasi bentuk yaitu: *otaknya enggak ada*, *enggak ada otak*, dan *enggak punya otak*, *goblok* dan *begok*. Makian pada program televisi *talk show Indonesia Lawyers Club (ILC)* di tvOne memunculkan bentuk: *sinting* dan *mulutmu itu harimaumu*. Makian muncul dari orang yang memiliki banyak penggemar sebagai ekspresi marah yaitu: *Nasar kayak perempuan*, *bencong lu*, *anjing lu*.

Kata Kunci: makian, era digital

A. PENDAHULUAN

Bahasa memiliki seperangkat aturan yang dikenal para penuturnya. Perangkat inilah yang menentukan struktur yang diucapkan yang disebut sebagai suatu sistem (Alwasilah, 1993), digunakan manusia dan saling berkaitan. Setiap penutur bahasa memiliki perbendaharaan kata, cara pengungkapan gagasan, perasaan pribadi, dan juga keunikan bahasa tersendiri. Boleh dikatakan, bahasa merupakan bagian dari kepribadian manusia. Rusaknya bahasa adalah cermin rusaknya bangsa karena bahasa adalah ikonis suatu identitas budaya milik suatu kelompok yang lain daripada yang lain (Putten, 2010).

Masyarakat bahasa adalah sekelompok orang yang berinteraksi dengan perantaraan bahasa menggunakan sistem tanda bahasa yang sama. Bahasa tidak statis. Kedinamisan bahasa disebabkan oleh masyarakat pemakai bahasa sehingga perubahan dapat terlihat dari sikap dan hal-hal yang berhubungan dengan kepentingan masyarakat

¹ Awardee LPDP BUDI-DN

misal dari segi makna, kata *gerombolan* yang semula bermakna ‘sekelompok orang’ sekarang diasosiasikan dengan nilai buruk yaitu ‘sekelompok orang yang suka mengganggu keamanan penduduk, suka mengacau’ (Pateda, 1992).

Hubungan yang dekat antara bahasa dengan masyarakat menggambarkan dengan jelas nilai yang ada dalam masyarakat. Dengan demikian, untuk mengetahui suatu kelompok, orang perlu mengenal dan mempelajari bahasanya. Tidak berlebihan jika seseorang yang pandai berbahasa suatu bahasa, maka ia akan diterima dan dihargai oleh kelompok pengguna bahasa tersebut yang disebut kearifan lokal artinya kebijaksanaan atau pengetahuan asli suatu masyarakat yang berasal dari nilai luhur tradisi budaya untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat sehingga menghasilkan karakter yang diterima masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan bangsa dalam bentuk karakter cinta tanah air yaitu cara berpikir, bersikap, dan berbuat menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa (Sibarani, 2004).

Upaya untuk meneliti bahasa dalam konteks pemakaian bahasa masyarakat dan sosial budaya merupakan kajian sosiolinguistik. Sosiolinguistik meneliti bahasa dalam konteks pemakaian bahasa dalam masyarakat dan sosial budaya, hubungan bahasa dengan perilaku sosial, dan memfokuskan kajian pada hubungan antara bahasa dan faktor-faktor sosial, yang berarti sosiolinguistik mempelajari ciri dan fungsi pelbagai variasi bahasa serta hubungan antara bahasa dengan ciri dan fungsi itu dalam masyarakat bahasa (Rokhman, 2013).

Menurut peneliti merupakan hal yang sangat menarik mengkaji sosiolinguistik karena mencerminkan realitas sosial masyarakat bahasa. Pemakaian bahasa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor linguistik tetapi juga faktor-faktor nonlinguistik yang meliputi faktor sosial dan faktor situasional. Faktor sosial yang mempengaruhi pemakaian bahasa terdiri atas status sosial, tingkat pendidikan, umur, jenis kelamin, dan lainnya. Sedangkan faktor situasional mempengaruhi pemakaian bahasa terdiri dari siapa yang berbicara, dengan bahasa apa, kepada siapa, kapan, di mana, dan mengenai masalah apa. Dalam interaksi sosiolinguistik, dibicarakan juga makna yang sebenarnya dari unsur-unsur kebahasaan karena satu kata dapat memiliki makna ganda. Contoh kalimat *kamu punya otak apa tidak?* yang berbeda maknanya *Ada gulai otak pak?* (Aslinda & Syafyayah, 2014)

Wijana (2008: 250) mengemukakan bahwa bahasa bertujuan untuk mengekspresikan berbagai perasaan yang dialami oleh penuturnya, seperti perasaan senang, takut, kecewa, kesal, sedih, gembira, dan sebagainya. Pada dasarnya bahasa itu tidak terlepas dari aktivitas berkomunikasi manusia sebab bahasa menjadi media dalam penyampaian keinginan atau perasaan yang dialaminya. Dalam kaitan ini, Alwasilah (1993: 9) menjelaskan bahwa bahasa memungkinkan penuturnya fleksibel dalam memainkan berbagai hubungan peran sewaktu berkomunikasi. Artinya, penutur akan menggunakan bahasa sesuai dengan situasi yang sedang dihadapinya. Salah satu situasi yang dihadapi seseorang adalah situasi yang menjengkelkan atau membuat hati marah. Dalam situasi tersebut, pemakai bahasa terkadang menggunakan berbagai ungkapan makian untuk mengekspresikan kemarahan, kekesalan, kekecewaan, kebencian, atau ketidaksenangan terhadap suatu hal yang menimpanya.

Makian sering dihubungkan dengan orang yang kurang pendidikan sehingga jarang muncul dalam situasi formal atau pun dalam situasi orang yang berkelas tinggi. Bahasa makian berbeda dengan bahasa yang digunakan dalam percakapan biasa antara lain dalam bentukan kata dan gramatikanya. Konstruksi makian dapat berupa konstruksi yang tidak wajar atau malah tidak masuk akal tetapi memiliki makna (Odin Rosidin, 2010), sehingga (Wijana, I Dewa Putu, 2011) dapat dikatakan makian merupakan salah satu bentuk penggunaan bahasa berfungsi emotif sebagai alat pembebasan segala bentuk

dan situasi yang tidak mengenakan dalam keadaan marah menggunakan kata-kata kasar sebagai alat pelampiasan perasaan sehingga terjadi penyelewengan makna karena kata diterapkan pada referen (rujukan) yang terkadang tidak sesuai dengan makna sesungguhnya. (Odin Rosidin, 2010).

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi daring, *makian* berasal dari kata *maki* yang berarti ‘mengeluarkan kata-kata (ucapan) keji (kotor, kasar, dan sebagainya) sebagai pelampiasan kemarahan atau rasa jengkel dan sebagainya’; sedangkan *makian* atau *umpatan* didefinisikan sebagai ‘kata keji yang diucapkan karena marah dan sebagainya’. Dalam Kamus Linguistik (Kridalaksana, 1993), *makian* memiliki dua arti. Pada arti kedua, *makian* berarti ‘larangan memakai kata-kata tertentu, karena takut atau demi sopan santun’.

Peneliti menggunakan istilah *makian* dalam tulisan ini (Kridalaksana, 1993) dan (Wijana, I Dewa Putu, 2011) bukan tabu. *Makian* menurut penulis adalah pembebasan dari segala bentuk dan situasi yang tidak mengenakan sebagai pelampiasan kemarahan, kekesalan, kekecewaan, kebencian, atau kejengkelan dengan mengeluarkan kata-kata (ucapan) keji (marah, kotor, kasar), sedangkan tabu merupakan bagian dari suatu kebudayaan yang memiliki kekuatan untuk mempengaruhi peristiwa, tidak boleh disentuh atau diucapkan karena berkaitan dengan kekuatan supernatural yang berbahaya (kutukan). Orang yang melanggar tabu akan mendapat hukuman yang bersifat supranatural, perasaan menjadi tidak tenang, dan hidupnya diliputi was-was karena meyakini bahwa yang melanggar.

Merupakan hal yang sangat menarik mengkaji bahasa dalam hubungannya dengan konteks pemakaian secara sosial dalam masyarakat. Banyak hal yang tidak terduga. *Makian* merupakan varian bahasa yang dapat memberikan fakta-fakta kebahasaan sehingga dapat mencerminkan realitas sosial masyarakat bahasa. Melalui *makian* dapat diketahui karakteristik masyarakat dengan karakter keras, lugas, ekspresif, atau masyarakat dengan karakter lembut dan tertutup.

Manusia pada umumnya berkomunikasi untuk membina kerja sama antar sesamanya dalam rangka membentuk, mengembangkan, dan mewariskan kebudayaannya dalam arti seluas-luasnya, ada kalanya atau mungkin seringkali bahkan, manusia berselisih paham atau berbeda pendapat dengan yang lainnya. Dalam situasi terakhir inilah para pemakai bahasa memanfaatkan berbagai kata *makian* untuk mengekspresikan segala bentuk ketidaksenangan, kebencian, atau ketidakpuasannya terhadap situasi yang tengah dihadapinya (Wijana, I Dewa Putu, 2011).

Setiap bahasa yang ada di dalam setiap kebudayaan di dunia ini memiliki kata-kata *makian* yang khas. (Wijana, I Dewa Putu, 2011). Dalam bahasa Melayu Bengkulu ada *makian* berbentuk kata, frasa, klausa, dan ungkapan. Beberapa dugaan mengapa orang sering memaki adalah untuk melampiaskan rasa kesal, benci, marah, dendam, dan lain-lain pada orang lain. Dengan memaki, secara psikologis, beban yang ada dalam diri seseorang akan berkurang karena telah dilampiaskan secara verbal (Sumadyo, 2013).

Komunikasi verbal sebagai sebuah proses menyampaikan informasi memiliki makna positif misalnya *Dia adalah pria impianku*, sedangkan yang bermakna negatif misalnya *kamu bodoh* mengarah pada kekerasan verbal dengan melakukan komunikasi berisi penghinaan (Novinasari, 2015). Kekerasan verbal dapat ditemukan di mana saja dan terjadi kapan saja selama ada proses komunikasi.

Bahasa *makian* berbeda dengan bahasa yang digunakan dalam percakapan biasa antara lain dalam bentukan kata dan gramatikanya. Konstruksi *makian* dapat berupa konstruksi yang tidak wajar atau malah tidak masuk akal tetapi memiliki makna (Odin Rosidin, 2010), sehingga dapat terjadi penyelewengan makna karena kata diterapkan pada

referen (rujukan) yang terkadang tidak sesuai dengan makna sesungguhnya. (Odin Rosidin, 2010); (Wijana, I Dewa Putu, 2011).

Saat ini kita memasuki era digital (*digital age*). Seluruh aspek kehidupan bersentuhan langsung dengan teknologi informasi dan berkembang dengan sangat pesat pada abad 21. Jumlah orang yang terhubung ke internet di seantero dunia melesat dari 350 juta jiwa menjadi lebih dari 2 miliar jiwa. Kemampuan media era digital atau media online (*internet*) memudahkan masyarakat menerima informasi lebih cepat dan mudah (Andika, 2016).

Internet adalah jaringan global antar komputer untuk berkomunikasi dari suatu wilayah ke wilayah lain di belahan dunia. Dalam internet terdapat berbagai macam informasi baik berdampak positif maupun berdampak negatif. Semua informasi dapat diakses lewat internet termasuk televisi sebagai media audiovisual yang hampir 24 jam dinyalakan karena dapat dengan mudah mengakses lewat internet di warnet atau melalui laptop dengan modem ataupun wifi, bahkan lewat handphone (Budhayanti, 2012). Situs jejaring internet ini memiliki keunggulan dapat menghubungkan setiap pengguna di seluruh dunia tidak mengenal ruang dan waktu sehingga muncul idiom yang menyebutkan bahwa saat ini adalah era generasi menunduk. Dimanapun, kapanpun, semua asyik menunduk dengan handphone kesayangan untuk mengakses situs-situs (Wahidin, 2015).

Memasuki abad ke-21, penyebaran bahasa berasal dari televisi melalui iklan, sinetron, acara berita, dan hiburan ternyata menjadi wadah penyubur pemakaian bahasa yang tidak baik. Aneka fasilitas yang tersedia pada internet ternyata dimanfaatkan masyarakat untuk berkomunikasi termasuk membuka kesempatan lebih luas munculnya kata-kata makian (Yuwono, 2010).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena makian yang mewarnai berbahasa masyarakat di zaman era digital di Indonesia. Studi tentang makian belum banyak dilakukan di Indonesia. Peneliti-peneliti agaknya lebih tertarik mengamati aspek yang berseberangan dengan hal ini. Pengutaraan makian dirasa lebih sukar ditemukan sehingga pemerolehan data dikhawatirkan akan terbatas, tetapi pada bahasa daerah dan bahasa hiburan televisi cenderung bersifat informal dan lebih memungkinkan munculnya kata-kata makian (Wijana I. D., 2011).

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif deskriptif berupa percakapan dan data tulis dari referensi pustaka. Data penelitian adalah percakapan makian dengan sumber data peneliti ambil secara acak di televisi, youtube, dan referensi pustaka. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menonton televisi dan youtube, mencatat percakapan makian, dan dianalisis kemunculannya (Djajasudarma & Citraresmana, 2016); (Mahsun, 2007); dan (Moleong, 2011).

B. PEMBAHASAN

Bahasa yang digunakan di televisi melalui iklan, sinetron, acara berita, dan hiburan ternyata menjadi wadah penyubur pemakaian bahasa. Berbagai fasilitas yang tersedia pada internet dimanfaatkan masyarakat untuk berkomunikasi termasuk membuka kesempatan lebih luas munculnya kata-kata makian (Yuwono, 2010).

Analisis (Yuwono, 2010): 64-65, pada tahun 1970 ditemukan dalam roman populer Motinggo Busye makian *badjingan* (Musim Bunga Njonya Sonja, 1970:2); dalam novel Ashadi Siregar muncul makian *gila* dan *brengsek* (Cintaku Di Kampus Biru 1974:79). Tahun 1980-1990 ada serial Lupus karya Hilman muncul makian *payah*, *enggak tahu diri*, *sialan*, *norak*. Tahun 2003 muncul makian *dodol*, *biawak* pada karya Raditya Dika. Fenomena lainnya (Fasya, 2013) mengenai penggunaan makian ditemukan di dalam cerita silat berbahasa Indonesia yaitu: *persetan*, *cecunguk busuk yang hanya sok*

jago, kalian manusia-manusia terkutuk (Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212 Wiro Sableng: Bastian Tito).

Pada tahun 2007, Yayasan Pengembangan Media Anak dan 18 perguruan tinggi di Indonesia melakukan penelitian mengenai sinetron remaja yang ditayangkan dalam tahun 2006 dan 2007 meliputi 92 judul sinetron dengan 362 episode sepanjang 464 jam. Konsep yang dimunculkan adalah kekerasan, mistik, seks, serta moralitas. Hasil analisis menunjukkan bahwa sinetron remaja tidak lepas dari kekerasan meliputi kekerasan fisik, psikologis, finansial, seksual, spiritual, dan lain-lain. Namun, kekerasan yang paling dominan adalah kekerasan bahasa (*verbalic violence*) mencapai 56% (Fasya, 2013): 83).

Analisis kekerasan verbal dalam sinetron “Tukang Bubur Naik Haji The Series” RCTI dilakukan (Nisa & Wahid, 2014) menunjukkan bahwa kecenderungan frekuensi kekerasan verbal dominan muncul. Hal ini terlihat pada salah satu cuplikan makian pada sinetron tanggal 11 Oktober 2015 saat pertengkaran antara Aki Daus dengan H. Muhidin saat menjenguk Mpok Rodiah di rumah sakit. Makian dikeluarkan Aki Daus sebagai pelampiasan kemarahan atau rasa jengkel karena perkataan H. Muhidin saat berada di rumah sakit. Dua cuplikan memunculkan makian *dengki, cuma buat rusuh, otak licik, bengis, dan iblis*.

“...Din, gue tahu...luh tuh enggak pernah suka sama keluarga Emak. Luh tuh *dengki* sama keberhasilannya almarhum H. Sulam yang cuma tukang bubur tapi dapat menaikkan derajat orang tua, derajat keluarga, termasuk derajatnya si Robi. Sementara luh... apa coba...Luh tuh anak tokoh kampung Dukuh...buat apa lu ke sini kalo *cuma buat rusuh*”

“Luh tuh...takut sewaktu-waktu luh butuh sama si Robi...luh bisa melalui Romana kan...begitu kan *otak licik* lu. Pantas aja luh kagak punya punya tenggang rasa sama sekali. Lu tuh orang yang *paling egois* di dunia...orang yang *bengis...kayak iblis*”

Dari youtube peneliti ambil makian seorang ibu muda pada petugas busway pada 4 desember 2015. Makian yang dilakukan seorang ibu kepada petugas busway adalah bentuk pembebasan dari situasi yang sangat tidak menyenangkan. Pelampiasan kejengkelan dimunculkan sehingga variasi bentuk makian juga hebat yaitu *otaknya enggak ada, enggak ada otak, dan enggak punya otak, serta goblok dan begok*.

“...ibu *otaknya enggak ada...ibu memang enggak ada otak...kalau orang enggak punya otak enggak usah dibaikain... goblok...begok...bersyukurlah kalian orang begok jadi kita makannya lebih mudah...dasar begok luar biasa*”

Makian sering dihubungkan dengan orang yang kurang pendidikan sehingga makian jarang muncul dalam situasi formal atau pun dalam situasi orang yang berkelas tinggi, tetapi fungsi makian sebagai alat pembebasan segala bentuk dan situasi yang tidak menyenangkan maka makian dapat muncul. Makian peneliti temukan dalam program televisi *talk show Indonesia Lawyers Club (ILC)* di tvOne. Makian Ketua Badan Kehormatan DPD RI, AM Fatwa yang menggunakan kata *sinting* dan *mulutmu itu harimaumu* sebagai bentuk pelampiasan kejengkelan kepada Wakil Ketua DPR RI. Fahri Hamzah saat membahas mengenai kasus operasi tangkap tangan KPK 20 September 2016:

“...kami tidak dalam posisi membahas lagi ini tatib. Ini sudah disyahkan. Saudarakan orang luar DPD. Mengapa Saudara intervensi begini. Saudara ini sembarangan. Saya menasehati Saudara...supaya *mulutmu itu harimaumu*. Saudara sembarangan bilang...misalnya...Jokowi dibilang *sinting*...tadi KPK dibilang *sinting*....Coba Saudara bilang sama saya *sinting*..saya lempar...Coba..Saudara bilang saya *sinting*...jangan sembarangan...”.

Makian juga bisa muncul dari orang yang memiliki banyak penggemar. Pedangdut Dewi Persik alias Depe dan Nasar terlibat diskusi sebagai juri di acara kontes Dangdut Academy (DAcademy) pada 14 Februari 2017. Depe mengomentari penampilan kontestan Arina dari Maumere untuk urusan vokal tetapi pada akhirnya Depe sangat marah dengan tanggapan Nasar. Sebagai ekspresi perasaan marahnya muncul makian dari Depe yaitu *Nasar kayak perempuan, bencong lu, anjing lu*.

...Saya ngobrol sama Umi Elvie. Umi Elvi tuh ngomong kalau suaranya peserta itu diberi nada tinggi lagu ini gak akan sampe not nya..Eh gua gak pernah ya nyuruh pesertanya naikin nada...Lu sih *Nasar kayak perempuan* ya!..kalau kita ngomong sesama perempuan nggak masalah buat gue!..ya terus kenapa? gue juga ngomong barusan kenapa? Dasar *bencong lu! Anjing lu!*

Pada dasarnya bahasa itu tidak terlepas dari aktivitas berkomunikasi manusia sebab bahasa menjadi media dalam penyampaian keinginan atau perasaan yang dialaminya, artinya penutur akan menggunakan bahasa sesuai dengan situasi yang sedang dihadapinya. Salah satu situasi yang dihadapi seseorang adalah situasi yang menjengkelkan atau membuat hati marah. Dalam situasi tersebut, pemakai bahasa terkadang menggunakan berbagai ungkapan makian untuk mengekspresikan kemarahan, kekesalan, kekecewaan, kebencian, atau ketidaksenangan terhadap suatu hal yang menimpanya. Manusia pada umumnya berkomunikasi untuk membina kerja sama antar sesamanya dalam rangka membentuk, mengembangkan, dan mewariskan kebudayaannya dalam artian seluas-luasnya, ada kalanya atau mungkin seringkali bahkan, manusia berselisih paham atau berbeda pendapat dengan yang lainnya.

Pencarian kebudayaan meliputi usaha pengenalan budaya untuk mengetahui rincian budaya itu terutama pengidentifikasian nilai-nilai positifnya untuk dimiliki dan sisi-sisi negatifnya untuk diperbaiki. Seringkali orang tidak mencintai budayanya karena dia tidak tahu nilai-nilai positif budayanya, yang jauh lebih bagus dari budaya asing yang disukainya. Memiliki kebudayaan berarti berusaha mendapatkan kebudayaan atau tradisi budaya itu menjadi miliknya. Dia memiliki kebanggaan terhadap budayanya itu karena dia telah mengetahui nilai-nilai positifnya. Dengan pencarian kebudayaan itu, orang akan belajar kebudayaannya sendiri. Pencarian kebudayaan berarti belajar tentang kebudayaan. (Sibarani, 2004):

Kearifan lokal adalah kebijaksanaan atau pengetahuan asli suatu masyarakat yang berasal dari nilai luhur tradisi budaya untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat dan dapat dijadikan sebagai kekuatan di dalam mewujudkan perubahan ke arah yang lebih baik atau positif. Memang kearifan lokal adalah nilai budaya yang positif tetapi nilai budaya yang positif pada komunitas masa lalu belum tentu semuanya positif pada komunitas masa sekarang ini. (Sibarani, 2004).

Bagaimanapun bentuknya antara bahasa dan kebudayaan keduanya memiliki hubungan yang sangat erat. Keeratan hubungan ini dapat ditunjukkan dengan adanya indikasi bahwa suatu bahasa akan dapat dipresentasikan berbeda oleh masyarakat yang berbeda karena perbedaan kebudayaan. Adanya bentuk yang sama dalam suatu bahasa

belum tentu menunjukkan makna yang sama pada budaya yang berbeda. Hal ini berarti bahwa bahasa merupakan representasi kebudayaan sehingga nuansa kata yang berkembang dalam suatu kebudayaan sedikit banyak akan dipengaruhi oleh alam pikiran budaya masyarakatnya. Fenomena tersebut tercermin pada penggunaan makian (Riana, 2011). Yang tercermin dalam kearifan lokal.

C. KESIMPULAN

Penelitian mengenai makian merupakan ranah yang menarik dan belum banyak dilakukan di Indonesia. Masih terbuka peluang untuk meneliti dalam pelbagai bahasa di Indonesia. Bahasa yang digunakan di televisi melalui iklan, sinetron, berita, dan hiburan menjadi wadah penyubur kekerasan berbahasa dan membuka kesempatan lebih luas munculnya makian. *Makian* adalah pembebasan dari segala bentuk dan situasi yang tidak mengenakan sebagai pelampiasan kemarahan atau jengkel dengan mengeluarkan kata-kata (ucapan) keji (jengkel, marah, kotor, kasar). Setiap bahasa di dunia memiliki makian yang khas. Dalam bahasa melayu Bengkulu ada makian berbentuk kata, frasa, klausa, dan ungkapan.

Memasuki era digital (*digital age*) seluruh aspek kehidupan bersentuhan langsung dengan teknologi informasi dan berkembang dengan sangat pesat sehingga memudahkan masyarakat menerima informasi lebih cepat dan mudah sehingga tidak salah dikatakan saat ini adalah generasi menunduk. Dimanapun, kapanpun, semua asyik menunduk untuk mengakses situs-situs sehingga untuk melampiaskan jengkel atau marah bisa dengan memaki yang secara psikologis beban yang ada dalam diri seseorang akan berkurang.

Pencarian kebudayaan meliputi usaha pengenalan budaya untuk mengetahui rincian budaya terutama pengidentifikasian nilai-nilai positif untuk dimiliki dan sisi-sisi negatifnya untuk diperbaiki. Pencarian kebudayaan berarti belajar tentang kebudayaan yang berarti memahami kearifan lokal tempat kita berada dan berusaha mendapatkan kebudayaan atau tradisi budaya menjadi milik kita.

REFERENCES

- Alwasilah, A Chaedar. (1993). *Pengantar Sosiologi Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Alwasilah, C. (1993). *Pengantar Sosiologi Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Andika, T. (2016). Kedaulatan di Bidang Informasi dalam era digital. *Jurnal Bina Mulia Hukum, Volume 1, Nomor 1, September 2016 [ISSN 2528-7273]*, 43-52.
- Aslinda dan Leni Syahyayah. (2014). *Pengantar Sociolinguistik*. Bandung: Refika Aditama.
- Aslinda, & Syafyayah, L. (2014). *Pengantar Sociolinguistik*. Bandung: Refika Aditama.
- Astar, H. (2012). Pemertahanan Bahasa Ibu di Daerah Tertinggal. *International Seminar Language Maintance and Shift II2*, 51-54.
- Basuki, R. (2003). Sintaksis Bahasa Melayu Bengkulu. *Wacana, juli 2003 Volume 6 No 2*, 111-119.

- Benardie, B. (2016). *Kilas Negeri Bengkulu dalam Bahasa*. Retrieved maret 27, 2016, from KupasBengkulu.com: www.BengkuluKupas.com
- Bloomfield, Leonard. (1995). *Langue (Bahasa) terjemahan*. Jakarta: PT.Gramedia, Pustaka Utama.
- Botifar, M. (2016). Ungkapan Makian dalam Bahasa Melayu Bengkulu (Analisis Makna dan Konteks Sosial). *Wacana, Vol 14, No. 1, Januari 2016*, 1-13.
- Budhayanti, A. (2012). Pengaruh Internet terhadap Kenakalan Remaja. *Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) Periode III ISSN 1979-911X*, (pp. 1-8). Yogyakarta.
- Dako, Rahman Taufikrianto. (2014). FB, Madu, Dai, dan Wahid: Pertarungan Kekuasaan Bahasa. *Kongres Internasional Masyarakat Linguistik Indonesia* (pp. 434-439). Lampung: MLI dan Universitas Lampung.
- Djajasudarma, F. T., & Citraresmana, E. (2016). *Metodologi dan Strategi Penelitian Linguistik*. Bandung: Fakultas Ilmu Budaya Unpad.
- Djajasudarma, T. F. (2016). *Metodologi dan Strategi Penelitian Linguistik*. Bandung: Fak.Ilm. Budaya Unpad.
- Fasya, M. (2013). Variabel Sosial sebagai Penentu Penggunaan Makian dalam Bahasa Indonesia. *Masyarakat Linguistik Indonesia, Februari 2013 ISSN: 0215-4846*, 81-102.
- freud, s. (1919). *Totem and Tabo*. London: George Routledge.
- Hardiah, M. (2014). Fonologi Bahasa Melayu Bengkulu. *Kongres Internasional Masyarakat Linguistik Indonesia* (pp. 344-348). Lampung: MLI dan Universitas Lampung.
- Humaeni, A. (2015). Tabu Perempuan dalam Budaya Masyarakat Banten. *Humaniora Vol.27 No.2 Juni 2015* , 174-185.
- Juwono, W. (n.d.). *Pengguna Internet Indonesia Mainkan Posisi Penting Di Dunia*. Retrieved April 2, 2017, from <http://www.pcplus.co.id>
- Kemdiknas, K. (n.d.). *Pusat Bahasa RI*. Retrieved maret 28, 2016, from <http://kbbi.web.id/maki>
- Kridalaksana, H. (1993). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, Harimurti. (1993). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Pustaka Utama.
- Krisnawati, E. (2015). Unsur Kekerasan dalam Program Acara di Televisi. *ris.uksw.edu. Komunikasi Media dan Penyiaran*, 1-34.

- Kunjana, R. R. (2006). *Dimensi-dimensi Kebahasaan (Aneka Masalah Bahasa Indonesia Terkini)*. Yogyakarta: Erlangga.
- Mahsun, M. (2007). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Moleong. (2011). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Munir, M. I. (n.d.).
- Nisa, A. C., & Wahid, U. (2014). Analisis Isi Kekerasan Verbal dalam Sinetron “Tukang Bubur Naik Haji The Series” di RCTI (Analisis Isi Episode 396 – 407). *Jurnal komunikasi, ISSN 1907-898X Volume 9, Nomor 1, Oktober 2014*, 85-101.
- Novinasari, I. A. (2015). Kekerasan Verbal dalam Talk Show Indonesia Lawyers Club (ILC) di TVONE. *portalaruda*, 1-8.
- Odin Rosidin. (2010). *Kajian bentuk, kategori, sumber makian, serta alasan penggunaan makian oleh mahasiswa. Tesis UI*. Jakarta: FIB Linguistik UI.
- Pastika, I. W. (Jilid 1 (2008)). Bahasa Pijin dan Bahasa Kasar. *Jurnal Elektronik Jabatan Bahasa & Kebudayaan Melayu*, 1-7.
- Pateda, M. (1992). *Sosiolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Putra, S. A. (2015). Analisis Isi Kekerasan Verbal pada Tayangan Pesbukers di ANTV. *ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id ISSN 0000-0000*, 281-294.
- Putten, J. V. (2010). Bongkar Bahasa: Meninjau Kembali Konsep yang Beraneka Makna dan Beragam Fungsi. In *Geliat Bahasa Selaras Zaman* (pp. 1-31). Jakarta: Gramedia.
- Rahardi, K. R. (2006). *Dimensi-dimensi Kebahasaan (Aneka Masalah Bahasa Indonesia Terkini)*. Yogyakarta: Erlangga.
- Rakhman, F. (2013). *Sosiolinguistik Suatu Pendekatan Pembelajaran Bahasa dalam Masyarakat Multikultural*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Riana, P. (2011). Sosiolinguistik (Teori dan Praktik). In I. N. Azhar, *Pergeseran Penggunaan Bahasa Makian (Analisis Kontrastif Terhadap Dialek di Jawa Timur)* (pp. 62-73). Surabaya: Lima-lima Jaya.
- Rokhman, F. (2013). *Sosiolinguistik. Suatu Pendekatan Pembelajaran Bahasa dalam Masyarakat Multikultural*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rosidin, O. (2010). *Kajian bentuk, kategori, sumber makian, serta alasan penggunaan makian oleh mahasiswa. Tesis UI*. Jakarta: FIB Linguistik UI.
- Sibarani, R. (2004). *Antropolinguistik (Antropologi linguistik-Linguistik Antropologi)*. Medan: Penerbit Poda.

- Sumadyo, B. (2013). Sekilas Tentang Bentuk Umpatan Dalam Bahasa Indonesia. *2nd International Seminar on Quality and Affordable Education (ISQAE 2013)*, 1997-201.
- Sumarsono. (2014). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Sutarman. (2013). *Tabu Bahasa dan Eufemisme*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Wahidin, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Internet terhadap Religiusitas Mahasiswa Universitas Islam Bandung. *Komunikasi Penyiaran Islam ISSN: 2460 6405*, 17-24.
- Wahya. (Volume 5, Nomor 1, Desember 2007). Bahasa Indonesia dan Kekayaan Registernya . *Metalingua Majalah Ilmiah Bahasa dan Sastra*. Balai Bahasa Bandung,, 1-6.
- Wibisono, H. K. (t.thn.). *Dimension of ethnik*.
- Wijana, I Dewa Putu. (2011). *Sosiolinguistik Kajian Teori dan Analisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijana, I. D. (2011). *Sosiolinguistik (Kajian Teori dan Analisis)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijana, I. D., & Rohmadi, M. (2011). *Sosiolinguistik (Kajian Teori dan Analisis)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- William, S. J. (1988). *Ilmu Bahasa Lapangan*. Yogyakarta: Kanisus.
- Wuryanta, A. E. (2013). Digitalisasi Masyarakat: Menilik Kekuatan dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital. *Jurnal Komunikasi Vol.1 nomor 2. Desember*, 131-142.
- Yuwono, U. (2010). "Ifil Gue Sama Elu" Sebuah Tinjauan atas Ungkapan Serapah dalam Bahasa Gaul Mutakhir. In *Geliat Bahasa Selaras Zaman* (pp. 60-87). Jakarta: PT Gramedia .

MENCARI JEJAK TAUTAN HISTORIS CERITA RAKYAT DI JAWA TIMUR (Sebuah Pelacakan Legenda di Kabupaten Malang, Pusuruan, Probolinggo, Blitar, Tulungagung, Kediri, dan Trenggalek)

Gatot Sarmidi

Universitas Kanjuruhan Malang

stonetitogats@yahoo.co.id

ABSTRAK

Cerita rakyat merupakan media pembelajaran yang cukup dipandang efektif untuk mengajarkan sains dalam hal khusus. Salah satunya untuk mencari jejak tautan historis di suatu wilayah. Secara khusus, tulisan ini merupakan bentuk pemaparan dari beberapa cerita rakyat yang ada di Jawa Timur dalam hal studi perbandingan yang mempertautkan cerita rakyat dengan fakta sejarah. Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan hermeneutika historis ini menghasilkan informasi sebuah pelacakan legenda di Kabupaten Malang, Pusuruan, Probolinggo, Blitar, Tulungagung, Kediri, dan Trenggalek.

Kata kunci: cerita rakyat di Jawa Timur, tautan historis, legenda

A. PENDAHULUAN

Secara garis besar, Jawa Timur memiliki banyak cerita rakyat dan pada dasarnya, Jawa Timur merupakan sebuah provinsi yang memiliki budaya yang beragam. Jawa Timur sendiri berbeda dengan dua provinsi tetangganya, yakni provinsi Jawa Tengah dan provinsi Bali. Menurut Sutarto dan Sudikan (2008), Jawa Timur memiliki sepuluh wilayah kebudayaan, di antaranya kebudayaan Jawa Mataraman, Arek, Samin (sadulur sikep), Tengger, Osing, Pandalungan, Madura, Madura Bawean, dan Madura Kangean. Masing-masing penduduk tersebut menempati lingkungan tertentu dan memiliki tradisi dalam budayanya. Secara historis, sebagian warga Jawa Timur memiliki ikatan budaya dengan kerajaan Mataram. Sementara itu, persebaran budaya Mataraman meliputi Pacitan, Ponorogo, Madiun, Magetan, Ngawi, Nganjuk, Trenggalek, Tulungagung, Blitar, dan Kediri (sebagian). Sebagian juga di bagian Selatan Kabupaten Malang, Jember, Lumajang, dan Banyuwangi. Budaya Mataraman itu bersentuhan dengan budaya Arek, budaya Pandalungan, dan budaya Osing. Budaya ini menunjukkan dinamika budaya Mataraman di Jawa Timur.

Sebagai bagian penelitian tentang tautan historis antara cerita rakyat dengan sejarah, tulisan ini diupayakan untuk mendapatkan tautan dalam pencarian jejak. Sebuah anggapan bahwa beberapa legenda memiliki pertautan dengan kekuasaan yang pernah ada dalam suatu daerah. Untuk itu, tulisan ini merupakan sebuah penggalian tentang tautan historis dengan cerita rakyat. Dalam tulisan ini dibatasi pelacakannya di kabupaten Malang, Pusuruan, Probolinggo, Tulungagung, Kediri, Blitar, dan Trenggalek.

Ada beberapa kerajaan di Jawa Timur, di antaranya kerajaan Kanjuruhan (di Malang), kerajaan Kahuripan, kerajaan Jenggala, kerajaan Daha (Kediri), kerajaan Singasari, dan kerajaan Majapahit. Secara geografis, kerajaan kerajaan itu memiliki tautan dengan cerita rakyat yang tersebar di wilayah kabupaten Malang, Pusuruan, Probolinggo, Blitar, Tulungagung, Kediri, dan Trenggalek. Walaupun sebenarnya juga lebih luas daripada itu, misalnya tersebar juga di Madura, kabupaten Probolinggo,

Pacitan, Lumajang, Banyuwangi, Jember, Situbondo, Bondowoso, Ngawi, Nganjuk, Madiun, Tuban, Lamongan, Gresik, Sidoarjo, dan Surabaya.

Secara historis, cerita rakyat yang memiliki tautan adalah legenda dan sage. Sementara itu, legenda merupakan salah satu bentuk folklor lisan. Legenda berfungsi sebagai media yang berisi gambaran otentitas masyarakat. Dalam tautan sosial, legenda mencerminkan perilaku dan budaya masyarakat setempat.

Legenda merupakan bagian dari budaya Indonesia yang harus tetap dilestarikan. Sedang sage merupakan cerita rakyat termasuk genre dongeng tentang kisah kepahlawanan. Dalam konteks perbincangan legenda-legenda di Indonesia, cerita tersebut dikategorikan dalam kajian tradisi lisan. Demikian halnya dalam kajian legenda-legenda di Jawa Timur, cerita rakyat yang menjadi tradisi lisan ini kaya akan nilai-nilai yang menjadi kearifan lokal dari budaya setempat. Sebagaimana tradisi lisan yang lain, nilai-nilai itu telah diwariskan secara turun temurun.

Pada umumnya, tradisi lisan mengungkapkan kejadian atau peristiwa yang mengandung nilai moral, keagamaan, adat istiadat, fantasi, peribahasa, nyanyian, dan mantra. Demikian halnya sejumlah legenda yang ada di Jawa Timur mengandung muatan nilai-nilai moral dan kearifan lokal yang bisa menjadi sarana komunikasi. Seperti dikemukakan oleh Danandjaja (2007:50) bahwa legenda berguna untuk mengajarkan nilai-nilai tentang kehidupan kepada kalangan masyarakat dan juga anak-anak didik.

Menurut Danandjaja (2007:50), dari semua bentuk atau genre folklor, yang paling banyak diteliti para ahli folklor adalah cerita prosa rakyat. Selanjutnya Danandjaja mengutip pendapat William R. Bascom, bahwa cerita prosa rakyat dibagi dalam tiga golongan besar, yaitu: (1) mite (*myth*), (2) legenda (*legend*), dan (3) dongeng (*folktale*). Mite adalah cerita prosa rakyat, yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain, atau di dunia yang bukan seperti yang kita kenal sekarang, dan terjadi pada masa lampau. Sedangkan dongeng adalah prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat.

Legenda memiliki pertautan historis suatu wilayah. Menurut Danandjaja (2007:66) legenda merupakan cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Legenda bersifat sekuler (keduniawian), terjadi pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang. Dalam tautan sastra dan sejarah dapat dijelaskan dalam perbincangan sastra antara fakta dan fiksi. Sebagai contoh pembicaraan itu secara teoretis atau catatan kajian dapat diperhatikan uraian sebagaimana hubungan sejarah dan susastra telah lama menjadi topik pembahasan di lingkungan pakar sejarah dan pakar susastra. Misalnya pada tahun 1958, Sir Richard Winsted menyajikan karya ilmiah *A History of Classical Malay Literature*. C.C. Berg pada tahun 1965 menyajikan karya ilmiah *The Javanese Picture of The Past; An Introduction to Indonesian Historiography*). Sehubungan dengan pernyataan tersebut, layak diingat teori Robert Scholes yang membahas makna *fakta* dan *fiksi*, pada *Element of Fiction*. Sejarah mengacu ke *fakta*, sedang dunia sastra mengacu ke *fiksi*. Istilah *fakta* dalam bahasa Latin *facere* yang memiliki arti membuat atau membentuk (*to shape*), berusaha membuat hubungan akrab antara ke dua unsur tersebut, *fakta* berarti sesuatu yang telah *dilakukan* (*a thing done*), dan *fiksi* selalu mengandung pengertian sesuatu yang *direka/rekaan* (*a thing made*). Selanjutnya dikatakan bahwa fakta itu tamat riwayatnya pada saat peristiwa itu selesai, eksistensinya hanya sekilas. Peristiwa peperangan perebutan tahta kerajaan atau kekuasaan pada masa lalu akan berubah menjadi catatan atau data.

Dalam perkembangan selanjutnya baik fakta maupun fiksi terkumpul dalam *history* yang memiliki makna ganda, yaitu hal-hal yang telah terjadi (*a recorded version of things supposed to happen*). Kata *story* (fiksi) bermula dari kata *history*. Dalam bahasa Perancis *historie* mempunyai tiga macam makna yaitu *sejarah*, *cerita*, dan *cerita yang direka*. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa karya sastra dapat menjadi sarana bagi pengarang untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan tanggapannya mengenai suatu peristiwa sejarah. Dalam kaitan masalah tersebut, genre sastra tulis yang berbentuk prosa dan puisi dapat merupakan penciptaan kembali sebuah peristiwa sejarah sesuai dengan pengetahuan dan daya imajinasi pengarang atau penuturnya. Istilah *fiksi* sering dirancukan dengan istilah *imajinasi*. Istilah imajinasi berasal dari bahasa latin *imaginatio*, imajinasi dalam bahasa Inggris *imagination*, yang berarti kegiatan membayangkan atau membentuk kesan-kesan atau konsep-konsep mental yang sesungguhnya tidak ada bagi indera-indera seperti itu. Istilah imajinasi bersinonim dengan kata Yunani *phantasia* (fantasi) yang bermakna peniruan. Filosof seperti Thomas Hobbes, Emmanuel Kant, Coleridge dan Crose telah menganalisis makna imajinasi dari berbagai aspek. Crose beranggapan imajinasi sebagai kreasi intuisi seseorang amat penting dalam proses kegiatan kreasi estetis. Penjelasan tersebut dapat dicermati beberapa pendapat Hendrikus, Djoko Apsanti, Kuntowijoyo, Danandjaja, atau beberapa sajian cerita rakyat Nusantara, pembelajaran sastra lisan, dan folklore lisan oleh Soebachman (2015), Ikranegara (2010), Purwadi (2006), Achmad (2014), Adji (2013), dan Rahimsyah (2001), secara teoretis lihat juga Wiyatmi (2006)

B. METODE

Penelitian yang dikembangkan secara deskriptif ini memanfaatkan cerita rakyat di Jawa Timur sebagai objek penelitian. Terkait dengan itu, model dan prosedur penelitian yang dilakukan dengan mendasarkan konsep penelitian kualitatif ini dilaksanakan secara interaktif dengan mengadopsi model penelitian interaktif Miles Huberman. Penafsiran cerita rakyat dilakukan dengan menggunakan prinsip-prinsip hermeneutika yang dipilih secara khusus untuk menafsirkan tautan antara legenda dan fakta sejarah. Sementara itu, sebagai pelacakan awal penelitian cerita rakyat Jawa Timur, peneliti memilih lokasi 7 kabupaten di Jawa Timur, yakni Kabupaten Malang, Ponorogo, Probolinggo, Blitar, Tulungagung, Kediri, dan Trenggalek

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Ada sejumlah legenda dan sage yang berkembang di beberapa kabupaten dan kota di Jawa Timur. Cerita rakyat tersebut memiliki tautan historis dengan beberapa kerajaan di Jawa Timur. Dilihat dari dasar cerita sejarah, beberapa legenda yang tersebar di Jawa Timur ada yang selaras dengan fakta sejarah tetapi ada juga yang bertentangan dengan fakta sejarah.

Di Jawa Timur ada beberapa kerajaan, di antaranya kerajaan Kanjuruhan (di Malang), kerajaan Kahuripan, kerajaan Jenggala, kerajaan Daha (Kediri), kerajaan Singasari, dan kerajaan Majapahit. Secara geografis, kerajaan-kerajaan itu memiliki tautan dengan cerita rakyat.

Dalam penelitian ini dibatasi beberapa cerita rakyat berupa legenda yang tersebar di wilayah kabupaten Malang, Ponorogo, Probolinggo, Blitar, Tulungagung, Kediri, dan Trenggalek. Selanjutnya, beberapa cerita rakyat kategori legenda tersebut dapat ditunjukkan pada uraian berikut ini.

Beberapa legenda di kabupaten/ kota Ponorogo, di antaranya legenda atau cerita rakyat *Desa Pecalukan*, *Kakek Bodo*, *Putuk Truno*, *Candi Jawi*, *Candi Jawi*, *Joko*

Sambang, Sakera, Untung Suropati, Banyu Biru, Bromo, Tengger, Pendekar Sumur Gemuling, Gunung Baung, dan Jala Tunda. Beberapa legenda yang tersebar di kabupaten/ kota Pasuruan sebagian juga menjadi cerita rakyat yang dimiliki oleh masyarakat Malang, Probolinggo, Jombang, Kediri dan Mojokerto. Demikian juga cerita rakyat di kabupaten/kota Pasuruan tidak semua memiliki tautan historis. Misalnya, dalam konteks yang berbeda cerita *Candi Jawi* memiliki tautan historis yang lain daripada cerita *Joko Sambang, Sakera, Untung Suropati, Sogol* dan *Pendekar Sumur Gemuling*.

Berbeda dengan legenda di kabupaten Pasuruan, secara historis legenda atau cerita rakyat yang ada di wilayah Malang dan Batu didasarkan pada prasasti Dinoyo, Malang telah ada sejak abad ke-8 M. Contoh tentang cerita yang berkaitan dengan sejarah Malang, di era kerajaan Singasari, ibukota ada di Tumapel dibawah pimpinan akuwu Tunggal Ametung. Wilayah kerajaan dalam naungan kekuasaan Kediri. Baru sewaktu pimpinan Ken Arok (Sri Ranga Rajasa Amurwabhumi), ibu kota Tumapel dipindah ke Malang. Kerajaan ini mengalami jatuh bangun. Dari segi tautan folklore lisan pada saat keruntuhan kadipaten Malang muncul pahlawan legendaris bernama Raden Panji Pulungjiwa yang tertangkap prajurit Mataram di desa Panggungrejo Kepanjen, dan hancurnya kota Malang itu dikenal *Malang Kutha Bedah*. Selanjutnya di masa VOC, Malang merupakan tempat strategis perlawanan Trunojoyo melawan Mataram.

Secara garis besar tautan historis, cerita rakyat yang ada di kabupaten Malang sebagian besar berkaitan dengan berdiri dan jatuh banggunya kerajaan Singasari, misalnya cerita *Keris Empu Gandring, Ken Arok, Ken Dedes*, cerita yang berkaitan dengan kerajaan Kanjuruhan, Turiantapada, di samping cerita-cerita yang ada di desa misalnya *Eyang Jugo, Legenda Peniwen, Legenda Gunung Pecel Pitik, Amadanom, Legenda Gunung Weden, Legenda Batu* (masuk cerita rakyat kota Batu).

Selanjutnya, cerita rakyat di kabupaten Probolinggo. Daerah ini juga memiliki sejumlah cerita rakyat, utamanya dalam tautannya dengan kerajaan Majapahit dan masa penjajahan Belanda. *Legenda Gunung Tengger, Gunung Bromo* juga dimiliki oleh kabupaten Probolinggo, di samping dimiliki oleh kabupaten Pasuruan dan Kabupaten Malang. Sementara kota Probolinggo sendiri dikenal dengan cerita di bawah pimpinan Tumenggung Djojonegoro, Banger, atau Kanjeng Djimat. Banger oleh Djojonegoro diganti namanya dengan nama Probolinggo. Di masa Majapahit, Banger merupakan padukuhan yang berkembang menjadi pakuwon di bawah pimpinan akuwu Bre Wirabumi (raja Blambangan). Pada saat itu, Banger menjadi tempat peperangan yang dikenal dengan Perang Paregrek antara pasukan Bre Wirabumi dengan Prabu Wikramawardhana (Majapahit).

Berikutnya, cerita rakyat yang berkaitan dengan kabupaten Blitar, Tulungagung, Trenggalek dan Kediri. Blitar berasal dari kata *bali latar* (kembali ke halaman). Tulungagung berasal dari kata *pitulungan agung* (pertolongan yang besar), sementara Trenggalek berasal dari kata *terang ing galih* (pikiran yang terang).

Cerita *Blitar* berkaitan dengan perlindungan bedander, yang berkaitan dengan Blitar sebagai daerah *swatantra*. Pada saat itu, bergayut dengan usaha Jayanegara. Blitar masa lalu merupakan lintasan Kediri (Dhaha), dan Tumapel. Cerita Tulungagung berkaitan dengan cerita pemuda dari gunung Wilis bernama Joko Baru. Pemuda itu berhasil menyumbat sumber air di Ngrowo dengan menyumbat sumber air dengan lidi enau. Dalam cerita Joko Baru dikutuk menjadi naga Baru Klinting oleh ayahnya. Dalam versi cerita ini dapat dilihat dalam cerita Ngrowo. Beberapa cerita lain di Tulungagung misalnya cerita *Lembu Peteng, legenda Ngrowo, dan Roro Kembang Sore*. Sementara Trenggalek dapat disimak dalam legenda *Minak Sopal, legenda Dam Bagong* atau *Siluman Buaya Putih*. Berikutnya, cerita rakyat yang berkaitan dengan kerajaan Kediri lebih banyak terkait dengan sejumlah cerita Panji.

2. Pembahasan

Beberapa legenda yang tersebar di wilayah kabupaten Malang, Pusuruan, Probolinggo, Blitar, Tulungagung, Kediri, dan Trenggalek merupakan bagian legenda-legenda yang tersebar di Jawa Timur. Bagi masyarakat Jawa Timur, legenda merupakan cerita yang dipercayai benar-benar terjadi, mempunyai latar belakang sejarah, dan peristiwa-peristiwa yang luar biasa. Bahkan legenda-legenda yang hidup dan berkembang sampai sekarang dianggap suci dan mengandung nilai-nilai sosial kemasyarakatan.

Seperti di tempat-tempat yang lain, Legenda di Jawa Timur merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perkembangan budaya suatu daerah. Hampir dapat dipastikan bahwa tidak ada satu pun daerah yang tidak memiliki legenda. Bila digali secara mendalam, legenda akan semakin memperkaya khasanah budaya dan sejarah peradaban suatu bangsa. Pada umumnya, legenda menceritakan asal-usul suatu masyarakat beserta nilai-nilai budaya yang mereka anut.

Dalam tautan historis, legenda yang berkembang di masyarakat memiliki keterkaitan dengan kehidupan masyarakat zaman dahulu yang masih istana sentris. Artinya legenda tidak hanya menjadi milik rakyat tetapi juga ada keterikatannya dengan kerajaan. Oleh karena itu, dalam disiplin yang berbeda, studi legenda dalam studi sastra bisa beda pemfungsian dalam studi sejarah. Namun bisa mungkin keduanya ditafsirkan dengan cara tafsir yang sama. Misalnya penafsiran legenda dan sejarah secara hermeneutis.

Di Jawa Timur, legenda dimaknai sebagai prosa rakyat Jawa Timur yang mempunyai ciri-ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap pernah benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, legenda ditokohi manusia, walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa, dan sering kali juga dibantu makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya adalah di dunia seperti yang dikenal kini, karena waktu terjadinya belum terlalu lampau.

Legenda di Jawa Timur sebagaimana yang ada di wilayah kabupaten/kota Malang, Pusuruan, Probolinggo, Blitar, Tulungagung, Kediri, dan Trenggalek juga dinyatakan sebagai cerita tradisional yang pelakunya dibayangkan seolah-olah terjadi dalam sejarah. Biasanya dalam peristiwanya terdapat juga hal-hal yang luar biasa. Dengan demikian, pada dasarnya (1) legenda merupakan peristiwa sejarah yang bersifat kolektif dan biasanya ditokohi oleh manusia, bahkan seringkali muncul tokoh-tokoh makhluk gaib, misalnya legenda *Pucuk Truno*, legenda *Gunung Kelud* dengan tokoh Lembu Suro, legenda *Singhasari* yang melibatkan cerita Ken Arok dan keris Empu Gandring, (b) legenda merupakan salah satu genre cerita rakyat yang mencakup hal-hal luar biasa dan terjadi dalam dunia nyata, dan (c) legenda dipandang sebagai sejarah masyarakat sehingga diyakini kebenarannya.

Melalui cerita rakyat, masyarakat di Jawa Timur memfungsikannya dalam menjaga dan menghidupkan serta mengembangkan legenda-legenda secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dan dengan legenda itu nilai-nilai sosial-historis terintegrasi dengan kebudayaan dan telah dijadikan pedoman hidup masyarakat setempat baik dalam bersikap maupun bertindak dalam hidup sehari-hari.

Ada yang mirip legenda di Jawa Timur. Legenda biasanya bersifat migratoris, yakni dapat berpindah-pindah, sehingga dikenal luas di daerah-daerah yang berbeda. Selain itu, legenda acap kali tersebar dalam bentuk pengelompokan yang disebut siklus (*cycle*), yaitu sekelompok cerita yang berkisar pada suatu tokoh atau suatu kejadian tertentu. Legenda merupakan cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Legenda bersifat

sekuler (keduniawian), terjadi pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Tautan historis legenda di Jawa Timur sebagaimana pilihan lokasi 7 kabupaten di Jawa Timur, yakni Kabupaten Malang, Ponorogo, Probolinggo, Blitar, Tulungagung, Kediri, dan Trenggalek ada dalam legenda *Desa Pecalukan*, *Kakek Bodo*, *Putuk Truno*, *Candi Jawi*, *Candi Jawi*, *Joko Sambang*, *Sakera*, *Untung Suropati*, *Banyu Biru*, *Bromo*, *Tengger*, *Pendekar Sumur Gemuling*, *Gunung Baung*, dan *Jala Tunda*, *Malang Kutha Bedah*, *Keris Empu Gandring*, *Ken Arok*, *Ken Dedes*, *Legenda Peniwen*, *Legenda Gunung Pecel Pitik*, *Amadanom*, *Legenda Gunung Weden*, *Legenda Batu*, *Legenda Gunung Tengger*, *Gunung Bromo*, *Lembu Peteng*, *legenda Ngrowo*, dan *Roro Kembang Sore*. *Minak Sopal*, legenda *Dam Bagong* atau *Siluman Buaya Putih*, serta *cerita Panji*. Legenda-legenda tersebut berfungsi sebagai sarana untuk mempelajari konsep social, politik, dan budaya yang bertautan historis dengan kerajaan yang pernah ada di Jawa Timur, di antara kerajaan besar itu adalah kerajaan Kahuripan, Jenggala, Kediri, Singhasari, dan Majapahit, kemudian tautan peristiwa historis pada masa penjajahan Belanda. Sebagai rekomendasi hasil penelitian, kajian legenda secara historis dapat dimanfaatkan untuk mengonstruksi teori sastra terutama dalam kajian sastra multidisipliner dengan fokus kajian sastra dan sejarah.

REFERENSI

- Achmad, S.W. dan Adji, Krisna B. 2014. *Ensiklopedi Raja-raja Nusantara*. Yogyakarta: Araska
- Adji, Krisna B. 2013. *Istri-istri Raja Jawa*. Yogyakarta: Araska
- Danandjaja, James. 2002. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Folklor (Konsep, Teori, dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Medpress
- Ikranegara, Tira. 2010. *Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara*. Surabaya: Bintang Usaha Jaya
- Mulyana. 2008. *Bahasa dan Sastra Daerah*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Purwadi. 2006. *Babad Tanah Jawa, Menelusuri Kejayaan Kehidupan Jawa Kuno*. Yogyakarta: Panji Pustaka
- Rafiek. 2010. *Teori Sastra (Kajian Teori dan Praktik)*. Bandung: PT Refika Aditama
- Rahimsyah. 2001. *Kumpulan Cerita Rakyat dan Sejarah Nasional*. Surabaya: Penerbit Terang
- Soebachman, A. 2015. *Hikayat Bumi Jawa*. Yogyakarta: Syura Media Utama

Sutarto dan Sudikan .2008.*Cerita Rakyat Jawa Timur*. Jember Kompawisda

Wiyatmi. 2006. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka.

IDEOLOGI PEREMPUAN DALAM FILM PEREMPUAN BERKALUNG SORBAN

Liastuti Ustianingsih

Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Kanjuruhan Malang

lia@unikama.ac.id

ABSTRAK

Bahasa perempuan dapat disikapi sebagai wacana, yakni cara mengatakan atau menuliskan atau membahasakan peristiwa, pengalaman, pandangan, dan kenyataan hidup tertentu. Bahasa perempuan selalu merepresentasikan model pandangan hidup tertentu, yakni gambaran sebuah konstruksi dunia yang utuh dan bulat tentang ide hidup dan kehidupan yang sudah ditafsirkan dan diolah oleh perempuan. Bahasa perempuan memiliki karakteristik yang membedakannya dengan bahasa laki-laki, yaitu gaya bahasa yang dihasilkannya merepresentasikan dan merefleksikan kedudukan atau posisi perempuan tersebut dalam dimensi masyarakat atau yang didominasinya. Walaupun hal tersebut terkadang juga berlaku bagi laki-laki. Dengan memahami karakteristik bahasa perempuan tersebut dari segala kemisteriannya menjadikan kita lebih mengenal perempuan secara baik dan egaliter, serta dimensi sosial yang melingkupinya. Bahasa perempuan merupakan sebuah gambaran bahasa yang berdasar sosial yang mengalami kontaminasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain adalah bagaimana cara perempuan dalam membahasakan sebuah pengalaman, pandangan hidup, maupun sejarah. Dari situ maka akan didapati bagaimana tatanan dan relasi sosial, status, kesenjangan yang terjadi, melalui bahasa yang dilahirkannya.

Kata Kunci: bahasa perempuan, ideologi, struktur

A. PENDAHULUAN

Jika ideologi dapat diartikan sebagai “cara melihat dunia”, kajian terhadap ideologi akan menghasilkan sebuah perian tentang pelbagai cara sebuah kelompok melihat dunia itu. Jika ideologi dapat diartikan sebagai “cara melihat dunia”, kajian terhadap ideologi akan menghasilkan sebuah interpretasi bagaimana sebuah ideologi berdampak pada produksi dan konsumsi teks-teks. Jika ideologi dapat diartikan sebagai “cara melihat dunia”, kajian terhadap ideologi akan memperoleh eksplanasi tentang bagaimana sebuah ideologi itu mengkonstruksi makna bagi subjek-subjeknya.

Analisis terhadap ideologi pengarang dalam karya sastra tentunya hanya dapat dipahami melalui pembacaan terhadap karya sastra itu sendiri. Pembacaan terhadap sebuah karya sastra tentunya terfokus pada cerita. Cerita dalam karya sastra dibangun berdasarkan kepiawaian pengarangnya dalam menggunakan bahasa. Transformasi peristiwa sosial dari dunia (fakta empirik) ke dalam dunia imajinasi (fakta literer) dilakukan pengarang dengan memanfaatkan bahasa, karena bahasa adalah media utama karya sastra. Bahasa dalam karya sastra bukan merupakan bahasa yang biasa atau alami, tapi termasuk sebagai bahasa sistem tingkat kedua yang perlu diinterpretasikan. Untuk itu, kajian ideologi pengarang tentunya hanya dapat diperoleh melalui interpretasi atau proses pemaknaan kosakata karya sastra itu sendiri.

Pentingnya pemaknaan dan penginterpretasian ideologi pengarang dapat berfungsi menunjukkan bahwa berbagai persoalan sosial dalam masyarakat dapat ditemukan pula

dalam karya sastra. Salah satu karya sastra yang dianggap merepresentasikan persoalan sosial masyarakat yang penuh makna dan cukup fenomenal adalah film *Perempuan Berkalung Sorban* dengan sutrada Hanung Bramantyo yang diangkat dari film dengan judul yang sama karya Abidah El Khalieqy. Film ini mengkaji persoalan perempuan, khususnya perempuan yang tinggal dalam komunitas pesantren. Hal itu sangat menarik untuk dikaji sebab dalam komunitas dan keluarga muslim, perempuan sering diposisikan sebagai makhluk inferior oleh laki-laki. Dengan bersenjatakan beberapa ayat Al-Quran dan Hadits yang dipahami dari sisi tekstualnya saja, laki-laki muslim sangat kuat untuk menghegemoni kaum perempuan. Kondisi inilah yang oleh pakar sosial budaya dan kaum feminisme dianggap sebagai persoalan bias gender.

Persoalan bias gender yang terjadi pada perempuan Islam itu ternyata tidak hanya dipersoalkan oleh para pakar dalam dunia nyata saja, tetapi persoalan bias gender itu dipersoalkan pula dalam karya sastra seperti yang tergambar dalam film *Perempuan Berkalung Sorban*. Dengan menghadirkan tokoh perempuan yakni anak seorang kiai yang hidup dalam komunitas pesantren, Abidah mencoba mempersoalkan posisi perempuan yang terhegemoni oleh laki-laki. Dengan tokoh utama perempuan, Abidah mencoba memperjuangkan kaumnya dalam merebut hegemoni patriarki.

Perempuan terkadang lebih sering berbahasa dengan gaya kooperatif daripada laki-laki yang kompetitif (Santoso, 2012:2). Hal ini mungkin karena perbedaan dalam penggunaan bahasa serta perbedaan sifat dan sikap antara laki-laki dan perempuan. Selain perbedaan jenis kelamin serta pengalaman sosial. Dalam konteks di Indonesia, cara pandang dan cara pikir yang masih didominasi oleh laki-laki sehingga menciptakan suatu ketimpangan yang menganggap bahwa bahasa laki-laki mensubordinasikan bahasa atau posisi perempuan di hadapan laki-laki.

Dengan memahami bahasa perempuan, maka kita akan mengetahui realitas sosial yang ada padanya. Dalam setiap bahasa perempuan menyimpan ide-ide atau gagasan yang perlu diungkap secara komprehensif sehingga kita mengetahui konstruk ideologi yang diperjuangkan yang tersirat dalam bahasanya. Bahasa-bahasa yang digunakan tidaklah terlalu bebas dipilih, akan tetapi keadaan politis, sosial, budaya, dan ideologi yang kemudian menuntut adanya pilihan bahasa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini akan dititikberatkan pada ideologi yang terepresentasikan dalam teks yang dihasilkan oleh perempuan dalam film *Perempuan Berkalung Sorban*. Masalah tersebut lebih khusus dirumuskan lagi sebagai berikut. Bagaimana kosakata digunakan untuk merepresentasikan ideologi perempuan dalam keterikatan pada struktur?

B. KAJIAN PUSTAKA

Bahasa Perempuan

Bahasa perempuan dapat disikapi sebagai wacana, yakni cara mengatakan atau menuliskan atau membahasakan peristiwa, pengalaman, pandangan, dan kenyataan hidup tertentu. Bahasa perempuan selalu merepresentasikan model pandangan hidup tertentu, yakni gambaran sebuah konstruksi dunia yang bulat dan utuh tentang ide hidup dan kehidupan yang sudah ditafsirkan dan diolah perempuan.

Ada dua hal penting ketika bahasa direalisasikan menjadi wacana. *Pertama*, sebuah pernyataan (ujaran) tidak hanya sekadar rangkaian kata yang bersifat gramatikal melainkan terdapat peristiwa. Dari wacana sebagai peristiwa inilah tercipta apa yang disebut oleh Ricouer sebagai distansiasi, yakni jarak antara maksud pengucap dan apa yang sudah diucapkan. *Kedua*, wacana harus dipahami sebagai makna. Ketika kita dihadapkan pada wacana, kita tidak hanya menganggap wacana sebagai peristiwa semata-

mata dengan keempat cirinya, melainkan juga harus mengerti apa maknanya. Jadi, makna ditemukan dalam wacana, bukan bahasa karena di dalam wacanalah semua makna diartikulasikan.

Dengan demikian, pemahaman terhadap bahasa perempuan akan memperoleh maknanya ketika ditransformasikan ke dalam “wacana perempuan”. Wacana dalam konteks ini dimaknai tidak sesempit dalam terminology linguistic, tetapi dimaknai secara lebih luas, yakni kumpulan pernyataan yang menyediakan sebuah bahasa untuk berbicara (Hall, dalam Santoso, 2009: 22). Wacana adalah tentang produksi pengetahuan melalui bahasa. Wacana mengkonstruksi sebuah topik. Wacana mendefinisikan dan menghasilkan objek pengetahuan kita. Wacana mengarahkan cara sebuah topik dapat dibicarakan dan dinalar secara bermakna. Wacana juga memengaruhi bagaimana pelbagai ide diletakkan ke dalam praktis dan digunakan untuk mengatur perilaku masyarakat atau orang lain.

Jadi, bahasa perempuan pada hakikatnya adalah sebuah wacana sebagai sistem representasi, yakni cara mengatakan, cara menuliskan, atau membahasakan peristiwa, pengalaman, pandangan, dan kenyataan hidup tertentu. Bahasa perempuan selalu merepresentasikan model pandangan hidup tertentu, yakni gambaran sebuah konstruksi dunia yang bulat dan utuh tentang ide hidup dan kehidupan yang sudah ditafsirkan dan diolah oleh perempuan.

Ideologi Dalam Bahasa Perempuan

Istilah ideologi pertama kali diperkenalkan oleh filsuf Prancis Destutt de Tracy untuk menjelaskan ilmu tentang ide, yaitu sebuah disiplin ilmu yang memungkinkan orang untuk mengenali prasangka-prasangka dan bias-bias mereka. Secara kultural ideologi menentukan sekumpulan ide yang dimaksudkan untuk mendahulukan kepentingan-kepentingan kelompok sosial tertentu, acapkali dengan menimbulkan kerugian bagi orang lain. Ideologi dapat didefinisikan secara netral, dan sebaliknya dapat didefinisikan secara kritis. Secara netral, ideologi dipandang sebagai perangkat ide tanpa konotasi-konotasi politis yang jelas atau terang-terangan. Secara kritis, ideologi dipandang sebagai seperangkat ide tempat orang membiasakan dirinya sendiri dan orang lain dalam konteks sosiohistoris yang spesifik, dan tempat kemakmuran kelompok-kelompok tertentu dikedepankan. Dalam ideologi terkandung makna bahwa ide-ide itu akan terus diperjuangkan melalui pelbagai wacana publik.

Terkait dengan pentingnya kajian ideologi, perlu juga untuk direnungkan sebuah catatan penting dari Fairclough (dalam Santoso, 2009: 42) berikut.

“We live in a linguistic epoch, as major contemporary social theorists such as Pierre Bourdieu, Michel Foucault, and Jurgen Habermas have recognized in the increasing importance they have given to language in their theorists. Some people refer to “the linguistic turn” in social theory though more recently, writers on postmodernism have claimed that visual images are ousting language, and have referred to postmodernist culture as post linguistic. It is not just that language has become perhaps the primary medium of social control and power....If, as I shall argue, ideologi is pervasively present in language, that fact ought to mean that the ideological nature of language should be one of the major themes of modern social science.”

Dengan mengaji ideologi melalui bahasa, paling tidak akan membawa teori linguistik untuk tidak sibuk dengan dirinya sendiri. Teori linguistik pada tahap selanjutnya dapat menjadi instrumen untuk memahami realitas di sekitar kita.

Jika ideologi dapat diartikan sebagai “cara melihat dunia”, kajian terhadap ideologi akan menghasilkan sebuah perian tentang pelbagai cara sebuah kelompok

melihat dunia itu. Jika ideologi dapat diartikan sebagai “cara melihat dunia”, kajian terhadap ideologi akan menghasilkan sebuah interpretasi bagaimana sebuah ideologi berdampak pada produksi dan konsumsi teks-teks. Jika ideologi dapat diartikan sebagai “cara melihat dunia”, kajian terhadap ideologi akan memperoleh eksplanasi tentang bagaimana sebuah ideologi itu mengkonstruksi makna bagi subjek-subjeknya.

Dalam konteks bahasa perempuan, kajian terhadap ideologi akan menghasilkan sebuah perian, tafsir, dan eksplanasi tentang bagaimana perempuan melihat dan menafsirkan dunia atau realitas, apa yang dianggap penting dan apa yang tidak penting, apa yang perlu didahulukan dan apa yang perlu dikemudiankan, apa yang termasuk ke dalam *self* dan apa yang *the other*, apa yang dianggap parsial dan apa yang universal, apa yang kultural dan apa yang alamiah, dan sebagainya.

C. METODE

Penelitian ini menggunakan menggunakan beberapa konsep dan prinsip metodologi penelitian kualitatif-kritis sebagai berikut. *Pertama*, data penelitian ini berupa teks bahasa yang ada dalam novel *Perempuan Berkalung Sorban*. Peneliti tidak memberi perlakuan apa pun terhadap kemunculan data. Data diambil dari latar yang alami. *Kedua*, penelitian bersifat deskriptif dan tidak bermaksud menguji hipotesis. *Ketiga*, penelitian ini lebih mengutamakan proses daripada hasil. *Keempat*, analisis data dalam penelitian dilakukan secara induktif. *Kelima*, peneliti bertindak sebagai instrumen. *Keenam*, penelitian ini memandang makna sebagai suatu hal yang esensial (simak Bogdan dan Biklen, 1982).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan analisis wacana. Oleh sebab itu, analisis wacana kritis tidak bisa dianggap sebagai pendekatan netral namun sebagai pendekatan kritis yang secara politik ditujukan bagi timbulnya perubahan sosial. Analisis wacana kritis itu bersifat “kritis” maksudnya adalah bahwa analisis ini bertujuan mengungkap praktik peran kewacanaan dalam upaya melestarikan dunia sosial, termasuk hubungan-hubungan sosial yang melibatkan hubungan kekuasaan yang tak sepadan. Atas nama emansipasi, pendekatan analisis wacana kritis memihak pada kelompok-kelompok sosial tertindas.

Data dalam penelitian ini berupa kosakata yang memiliki nilai ideologis tertentu dalam film *Perempuan Berkalung Sorban* dengan sutradara Hanung Bramantyo.

D. PEMBAHASAN

Meminjam istilah dari bidang sosiologi, istilah struktur merujuk pada “kode tersembunyi yang berfungsi menjadi pedoman bagi individu dalam menjalankan peran sosialnya” (Santoso, 2009:172). Beberapa elite perempuan berpandangan akan keterikatannya kepada keluarga, lingkungan, masyarakat, bangsa, kaum, dan negaranya. Hal ini dapat diperhatikan pada kutipan berikut ini.

- (1) “Anakku, Nisa. Di dunia ini, *semua yang diciptakan oleh Allah, apa saja jenis kelaminnya, baik laki-laki atau perempuan, semuanya sama baiknya, sama bagusnya, sama enakya. Sebab, Allah juga memberikan kenikmatan yang sama pada keduanya. Tinggal bagaimana kita mensyukurinya. Jadi laki-laki, enak. Jadi perempuan juga enak.*”

Konteks dari kutipan di atas yakni ketika Annisa protes kepada ibunya kenapa tidak dilahirkan menjadi anak laki-laki, karena menurut Annisa menjadi seorang anak laki-laki itu lebih enak bisa main layang-layang, menunggang kuda, main di sawah, pergi ke kantor, dan lain sebagainya, tidak seperti anak perempuan yang mempunyai kewajiban

banyak sekali seperti mencuci, memasak, menyetrikan, mengepel, menyapu, menyuapi, menyusui, memandikan anaknya, dan banyak lagi.

Frasa “semua yang diciptakan oleh Allah, apa saja, sama baiknya”, menunjukkan bahwa perempuan Indonesia adalah makhluk yang menyandarkan pada kekuatan struktur yang lebih fundamental, yakni agama yang mengikat setiap makhluk yang memeluknya. Dalam pandangan perempuan, apa yang dihadapinya adalah semata-mata karena kekuasaan struktur, tidak ada tempat untuk melawan struktur yang fundamental itu.

Selain terikat pada struktur agama, perempuan Indonesia juga merupakan makhluk yang menyandarkan dirinya pada kekuatan struktur yang lain, yakni “keluarga” yang mengikat perempuan yang memiliki tugas dan peran itu. Tugasnya sebagai “istri”, “ibu”, telah membawanya kepada sebuah keadaan yang tidak mungkin diabaikannya. Ia sadar bahwa peran “sebagai seorang ibu”, “sebagai seorang istri”, dan “sebagai warga negara” telah membawa konsekuensi tertentu hingga apa yang dilakukannya perlu dinaturalisasikan dan dilembagakan kepada publik atau orang lain. Hal ini dapat diperhatikan pada kutipan-kutipan berikut ini.

- (2) Betapa pentingnya para remaja putri mengetahui hak-hak dan kewajiban mereka *sebagai muslimah*, baik *sebagai anak, seorang murid, seorang ibu, anggota masyarakat, warga negara* dan lebih-lebih *seorang istri* kelak di kemudian hari
- (3) “Ibu selalu mengatakan bahwa aku harus sabar. *Seorang istri* wajib menurut dan mentaati keinginan suami. Tetapi aku tidak tahu, benarkah dia suamiku?”
- (4) “Benarkah yang dikatakan Lekmu, Nisa. Mengapa kau tak menceritakannya pada ibu? Bukankah *ibu* lebih berhak mengetahui semua kejadian dari *anaknya*?”
- (5) “Aku sudah berkali-kali mencoba membuka masalah ini dengan *ibu*. Tetapi jawaban ibu membuatku pesimis bahwa ibu akan percaya dan mendukungku. Boleh jadi ibu malah menyalahkanku. Sementara aku tidak mau menambah beban deritaku semakin bertumpuk dengan adanya komentar ibu.”
- (6) Terlebih sekarang ini. Ingatlah, bahwa kini kau adalah *seorang janda*, Nisa. Dan statusmu itulah yang membuat pikiran orang macam-macam dalam menilaimu. Sedikit saja kau lengah, mereka akan berebut menggunjingkanmu.”
- (7) Lalu bukti kurang sempurna agamanya *kaum perempuan* adalah hak warisnya yang separuh laki-laki, tidak bisa menjadi wali nikah, tidak memiliki hak talak, hak rujuk, juga hak untuk berpoligami. Perempuan juga memiliki hukum yang berbeda mengenai shalat Jumat, iktikaf di masjid, soal adzan, khutbah dan lain sebagainya.

Frasa “kaum perempuan” pada kutipan (7), memberikan indikator yang lebih jelas bahwa perempuan tampaknya memang tidak dapat melepaskan diri dari keterperangkapan itu. Kata “kaum” secara leksikal berarti “orang-orang yang

segolongan”. Ini artinya bahwa perempuan cenderung sulit melepaskan diri dari cengkeraman struktur itu.

Keadaan seperti ini mengingatkan kita pada pandangan yang terkenal dari Julia Kristeva, seorang pejuang feminisme pascastrukturalisme, yang mengatakan bahwa identitas sejumlah perempuan “sungguh-sungguh terbelah” akibat keharusan mereka menampilkan tindakan yang “seimbang” antara “komitmen profesional” dan “tanggung jawab terhadap keluarga”. Selain ia harus sukses dalam peran profesionalnya, ia dituntut juga sebagai makhluk yang terikat serta tidak boleh mengabaikan atau meninggalkan keluarganya, masyarakatnya, dan bangsanya.

Kosakata ideologi keterikatan pada struktur di atas, diwujudkan dengan menggunakan pola klasifikasi. Pola klasifikasi (*classification scheme*) merujuk pada kosakata yang diorganisasikan ke dalam pelbagai tipe wacana (Fairclough, dalam Santoso, 2009:65). Salah satu fungsi kosakata adalah untuk mengklasifikasi kondisi realitas. Dalam rumusan yang lebih lengkap, seperti diutarakan oleh Lee, (dalam Santoso, 2009:65), bahasa dapat dilihat sebagai “alat” untuk mengklasifikasikan pengalaman dunia kita dalam banyak cara yang berbeda dan dalam banyak tingkat yang berbeda pula. Kosakata perempuan, ibu, istri, janda, anak perempuan, digunakan untuk mengklasifikasikan manusia menurut jenis kelamin yang ditentukan secara biologis yang melekat pada jenis kelamin tertentu. Misalnya, bahwa manusia jenis laki-laki adalah manusia yang memiliki atau bersifat seperti daftar berikut ini: laki-laki adalah manusia yang memiliki penis, memiliki jakala dan memproduksi sperma. Sedangkan perempuan memiliki alat reproduksi seperti rahim dan saluran untuk melahirkan, memproduksi telur, memiliki vagina, dan mempunyai alat menyusui. Alat-alat tersebut secara biologis melekat pada manusia jenis laki-laki dan perempuan selamanya. Artinya secara biologis alat-alat tersebut tidak bisa dipertukarkan antara laki-laki dan perempuan. secara permanen tidak berubah dan merupakan ketentuan biologis atau sering dikatakan sebagai ketentuan Tuhan atau kodrat.

E. KESIMPULAN

Terdapat proses institusional yang cukup kompleks dalam bahasa perempuan. proses ini berupa pertarungan atau perebutan lintas institusi yang akhirnya bermuara ke dalam pilihan kosakata tertentu. Pilihan dan pemaknaan terhadap ideologi perempuan amat ditentukan oleh asumsi-asumsi yang dibangun oleh elite perempuan. asumsi ini amat ditentukan oleh institusi yang melatarbelaknginya. Elite perempuan yang diuntungkan oleh sistem atau elite perempuan yang terkurung, cenderung berada pada perspektif keterikatan pada struktur. Mereka itu rata-rata adalah perempuan yang tidak terlalu banyak menuntut. Mereka merasa bahwa menjadi ibu rumah tangga adalah karena memang kodrat yang dibawa sejak lahir.

DAFTAR RUJUKAN

- Bhasin, K. 1995. *Menggugat Patriarki: Pengantar tentang Persoalan Dominasi terhadap Kaum Perempuan*. Yogyakarta: Bentang dan Kalyanamitra
- Budianta, M. 1998. *Sastra dan Ideologi Gender*. Horison. Tahun XXXII, No. 4 hlm. 6-13
- Darma, Yoce Aliyah. 2009. *Analisis Wacana Kritis*. Bandung: Yrama Widya

- Fakih, Mansour. 2013. *Analisis Gender dan Transformasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Fayumi, Badriyah, dkk. 2001. *Keadilan dan Kesetaraan Gender (Perspektif Islam)*. Jakarta: Tim Pemberdayaan Perempuan Bidang Agama Departemen Agama RI.
- Heroepoetri, Arimbi dan R. Valentin. 2004. *Percakapan Tentang Feminisme VS Neoliberalisme*. Jakarta: debtWatch Indonesia.
- Mu'awanah, Elfi dan Rifa Hidayah. 2006. *Menuju Kesetaraan Gender*. Malang: Kutub Minar
- Muslikhati, Siti. 2004. *Feminisme dan Pemberdayaan Perempuan dalam Timbangan Islam*. Jakarta: Gema Insani
- Santoso, Anang. 2009. *Bahasa Perempuan: Sebuah Potret Ideologi Perjuangan*. Jakarta: Bumi Aksara
- , 2012. *Studi Bahasa Kritis*. Bandung: Mandar Maju
- Sumiarni, Endang. 2004. *Jender dan Feminisme*. Yogyakarta. Wonderful Pubhling Company.

STUDENT TEACHERS' BELIEFS ON TEACHING ENGLISH AS FOREIGN LANGUAGE ON DIGITAL ERA

Noor Aida Aflahah

Universitas Negeri Malang, Malang, East Java, Indonesia
aedahelwa@gmail.com

ABSTRACT

This paper is aimed to describe student teachers' belief on teaching English as foreign language on digital era. The rapid grow of technology on digital era brings challenge and more demanding high-tech environment for teachers. Facing students of the future who are extremely accustomed with the use of technology change the way they communicate, work and learn. Teacher education now emphasizes on teaching method in line with the growth of technology. As student teachers, they should be able to take this opportunity and grasp the benefits of it. However, for student teachers who accustomed learning English in low-tech environment, there will be a gap between their experiences on learning English at school and teaching students now days. This research interviews student teachers who are currently taking their English language teaching graduate program. The interview result uses to gain understanding about their belief on teaching English on digital era and become incorporated awareness rising on language teaching program. The result could be as an attempt to make language teaching program more relevant and support training student teachers for the classroom practices on digital era.

Keywords: student teachers' beliefs, teaching English as foreign language, digital era

A. INTRODUCTION

In digital era, technology has control over our youth generation today and cannot be separated with their lives. Commonly, we found each of them has their smartphone which is used to keep them up with current issues on the internet based on their interests or to get along with their friends through social media. Hence, the rapid growth of technology changes the way youth generation communicates, work and learns. Students nowadays are known as "digital natives" of technology as they are born with and heavily influenced from it (Presnky, 2001).

As student teachers who are prepared to teach them on future, they should be able to take this phenomenon as opportunity and grasp the benefit of it. There is need to develop new teaching strategy or technique which involves technology to promote better English teaching and learning process. Previous researches have been conducted about the use technology in English language teaching process, for instances, Ni'mah (2016) used video dubbing application to improve pronunciation ability, Mouli (2016) explained Indian English teachers implemented several kinds of technology to enhance students' communicative competence.

However, the success of language learning process is influenced by many factors such as, students' motivation, teachers' beliefs and school environment (William & Burdern: 1997). The way the teachers teach is influenced by their beliefs. It will shape how they organize their lessons or choose teaching materials and strategy in their teaching practices. Related to this phenomenon, the teacher may ignore or grasp it as

great opportunity to improve language learning and teaching process. It only can be seen by exploring their beliefs on teaching English as foreign language in digital era.

Research on teachers' beliefs is necessary and valuable of educational inquiry. Its finding may give strong relationship and prediction between teachers' educational planning, their instructional decisions and classroom practices (Pajares: 1992). Therefore, depending on teachers' experience and preparation, they differ in their reactions to the use of technology on TEFL.

Teaching English as Foreign Language (TEFL) on Digital Era

As the researcher stated before, our digital native students are surrounded by technology. One problem which may arise on language teaching and learning process is that they tend to have lack of motivation engagement. Prensky (2001) characterized students nowadays as having short attention span. They only want to learn based on their interest and passions, work in peers, make decisions, share control in learning process, have free chance to express the idea and the content of subject is relevant and useful for real world life. Therefore, it is better for the teachers to incorporate technology utilization on language teaching and learning process.

The existence of technology in digital era offers great opportunities for both of teachers and students. Brown and Lee (2015) elaborate that implementing effective technology such as Web 2.0 on language classroom offers opportunities for interaction between students with native speaker, have full access to authentic linguistic data and use, promote autonomous learning, and foster cross-cultural awareness. For instances, many Web 2.0 applications offer great potential on maximizing students' ability to become an active user of target language through interaction with native speakers or even with their peers. As language teachers, they have full access to select authentic materials based on students' interest and promote cross-cultural awareness through the materials. language teachers also can arise students' curiosity to promote automaticity in learning English.

As English language educators, teachers should consider several things before choosing the technology involved in classroom. According to Sutherland et al (2009) and Brown and Lee (2015), in order to improve teaching and learning process, teachers should analyse and understand the potential different uses of technology as they can corporate with the practices and purposes of different subjects of teaching. Considering the threats while using certain technology is also needed before implementing it. Teachers should create established scaffolding of the use technology for successful task in classroom.. As technology grows rapidly, teacher should maintain themselves to keep up with the new information, knowledge and resources are available on the internet.

Student Teachers' Beliefs

No agreement has been reached about the definition of this belief. Due to experts' negotiation on overlapping definition between knowledge and beliefs, it is quite hard to distinguish between knowledge and belief. Fenstermacher (1994) as cited in Zheng (2015) assumes that knowledge relates to factual perception, while beliefs relates to personal values which may not necessarily true. Other experts have argued that the term "knowledge" and "belief" are synonymous, interchangeable, and inseparable (Calderhead: 1996, Pajares: 1992, Kagan: 1990, Murphy and Mason: 2006 in Zheng: 2015). On other hand, experts claimed that belief as a form of knowledge (Zheng: 2015).

However, there is sufficient consensus about the core concept about belief for continued research to make sense. Based on the core concept of belief, according to Skott (2013) as cited in Skott (2015), teacher's belief term is used to infer individual,

subjectively true, value-laden mental construct that are the relatively stable results of substantial social experiences and that have significant on one's interpretations of and contributions to classroom practice.

In implementing student teachers beliefs into future practices, there are internal and external factors which might support or hindrance. According to Buehl and Beck (2015), internal factors involve their knowledge, self-awareness, self-reflection, responsibility for students' learning, aspects of their immediate teaching and other beliefs such as their belief about self-capacity and self-efficacy on teaching process. While external factors involve classroom-context, students' attitudes and preferences for language instructions and school-context factors.

B. METHOD

1. Participants

The participants of this research consist of 3 student teachers, one male and two females of graduate program form three different universities in Malang. Their age are ranging from 25 - 31 years old. They also have different amount of English language exposure time. They are currently taking English language teaching program and some of them have been experienced in English language teaching.

2. Data collection method and data analysis

Interviews with three students teachers of English language teaching graduate program are carry out to find out how their beliefs. The researcher records the interview process with audio recorder and also takes important notes. All the interviews data are transcribed into text. Once the data transcribed, the researcher reads it in order to familiarize with the gathered information and provide it in findings.

Table I. Interview's Questions

1. Would you like to tell me about your experiences in learning English especially the use technology in your class?
2. What is your belief about teaching English as foreign language in digital era?
3. What is your suggestion to your English language program regarding with incorporating technology in classroom practices?

C. FINDING AND DISCUSSION

Question 1: Would you like to tell me about your experiences in learning English especially the use technology in your class?

Student Teacher A: I would like to talk about my learning experiences in English, I started my English lesson as early as when I was 3rd grader in elementary at thatt time. So, my English subject was a must subject, even only once a week English lesson at that time. My teacher did not use any technology, it was in nineties, we barely know about computer. She only used whiteboard and chalk as her tools. When I enter my junior high schools, I also have limited access with technology. My teacher only use blackboard, books that's all. It continued until i enter my senior high school. i started get involvement of technology in my learning of English maybe as i entered university, and it's just only use OHP or projector and my lecturer started using laptop and so on. And we had connection with the internet but also in limited. We have an independent internet access. It means that we

have access beyond our classroom. It is like autonomous learning. so as i explored to internet, it helps me on vocabulary, expand my knowledge about English, and my lecturer they did not stick use of one single sources at that book, which was book, but they also advised us to explore by the availability sources of internet.

Student Teacher B: I started learning English in junior English we only learned vocabulary and tenses up to i graduated from it for the sake of UN. and then for senior high school i come to Istiqomah boarding school the demand speak English is higher that junior high school. So I was getting one day about five times English subject before coming to the class such as vocabulary class. It was only vocabulary so i just memorize the vocabulary. I also chose language major when i was senior high school. So my chance to learn was bigger. But there was no use any kind technology up to my undergraduate level. i did not find any use technology by my lecturers such as language lab because i took weekend class. In my graduate program there is no special subject about technology but my lecturers taught me on to implement the use digital media on teaching and learning.

Student Teacher C: I started to learn English in my Islamic junior high school till my graduate program. On my junior high school the teacher used traditional method means that the teacher's was only blackboard. I started to access technology in learning English on my senior high school. I could access language laboratory for my listening subject. On my graduate program, it offers me ICT subject. My ICT subject is brighten up my knowledge about the use appropriate technology in language teaching and learning process. Since our students have been changed in term their characteristics.

The question is intended to explore their learning experience in learning English. As stated before that someone's belief can be shaped by their experiences. Here, it can be seen that the previous interviewees' English language teachers and lecturers aware about the importance utilization of technology in classroom practices in line with the growth of technology. This kind of teaching and learning activities unconsciously will shape student teachers beliefs by experiencing the benefits technology in teaching and learning process.

Question 2: What is your belief about teaching English as foreign language in digital era?

Student Teacher A: In digital era in my opinion i think we should, all lecturers open their mind that we cannot prevent any intervention from digital technology whether we like it or do not like we have to accept that nowadays our teaching and learning process cannot be separated from digital technology. And our students most of them are bringing technology like oxygen they wake up in the morning and they take their cell phone rather than other things so the first thing that you get in the morning. If you are a teacher i guess that you should embrace technology in your teaching practices because it helps to brighten up your teaching environment in classes i won't be dull it would be more exciting to have more technology inside your class. It doesn't mean that i do not appreciate the old method but when we have more practical method to learn and to teach English or any other languages why don't we use it.

Students Teacher B: As a teacher we should be able to apply any kind of technology but i think the old method and modern method both of them have

to be considered because we have to see our students' needs. Do not leave it all such as drilling exercise.

Student Teacher C: As a teacher we should keep up to date with current technology to improve teaching environment. We know that our curriculum emphasize to implement technology on classroom practices. As the time pass by, probably there will be new technology which is better than before. For me when the words "digital era" comes up, I think about teaching media that involved in technology.

The interviewees' beliefs about TEFL in digital era demonstrate that the utilization of technology in language teaching and learning process provide rich learning environment. They aware that technology becomes a part of students' daily life. Moreover, as future teachers they should take this phenomenon as opportunity to improve the way of teaching.

However, one of interviewee is still doubt about the important use of technology. Students B stated that old teaching method also has significant advantage even it is not emerged with technology. It may implies there is still learning gap between teacher education for preparing them as teachers.

Question 3: What is your suggestion to your English language program regarding with incorporating technology in classroom practices?

Student Teacher A: Currently I have special issue on literacy and literacy that we have to understand is not about reading and writing only. But in the digital era writing and reading getting more complex understanding that is not only reading on your book, not only writing an essay but how do you read or write using digital technology devices. And my expectation that more teachers or more lecturers would adapt their methods in introducing about teaching reading and writing along the usage with digital technology product rather that separate it. since our students they have very limited of attention span why don't we just try to incorporate of both technology with reading method into very interesting technique method of teaching and i think that more teachers now they have to realize that time has changed and people have to change also that we have to adjust ourselves to the current need.

Student Teacher B: Experience shapes the way you teach. The more you teach the more you know about students. It is better for English language teaching program gives students teachers chance to have experiences in implementing several types of technology in real-life classroom.

Student Teacher C: in my opinion, my campus has been promoted the student teachers to implement technology in classroom. For instances, one of our tasks is we created teaching media which involved technology based on students' needs. We use whatsapp audio record in listening subjects. However, it would be better for us to implement in real-life classroom to know the strength and weakness on certain technology.

The last interviews question is intended to explore student teachers expectation on how English language teaching program prepare interviewees as future teachers. It implies that their English language teaching program have lack of training program on the use of technology on real classroom context. Furthermore, from student teacher A statement, it can be inferred that English language teaching lecturers in her program tend to separate between the English language teaching methodology and the technology utilization.

D. CONCLUSION

This study tried to explore student teacher beliefs about teaching English as foreign language in digital era. The finding indicates that teaching in digital era will be more convenient and practical by implementing the technology in classroom practices. However, it is found that the one of the interviewees doubts that technology gives sufficient advantage on teaching and learning process.

Based on the findings, the student teacher also found the difficulties in implementing the technology on real classroom context. To overcome this problem, English language teaching program should provide more learning opportunities, conduct well developed technology curricula and offer professional technology training for them. English language teaching program should prepare them with relevant abilities and competencies in order to shape their positive beliefs towards the utilization of technology to improve their teaching process in the future.

REFERENCES

- Brown, H.D & Lee, H. 2015. *Teaching by Principles. An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Pearson Education, Inc.
- Buehl, M.M & Beck, J.S. 2015. The Relationship Between Teachers' Beliefs and Teachers' Practices. In Fives. H & Gill, M.G (Ed). *International Handbook of Research on Teachers Belief*. New York: Routledge.
- Mouli, T.S. Chandra. 2016. Use of Technology for Effective Language Learning: Indian Experience. *Proceedings of Creativity and Innovation in Language Materials Development and Language Teaching Methodology in Asia and beyond The 63rd TEFLIN International Conference* (pp383-388). Surabaya, Indonesia. University Press Adibuana Surabaya.
- Ni'mah, U., Soviana, M.A & Hidayat, M. 2016. Improving Speaking Ability (Pronunciation, Intonation, Wprd Stress) By Using Video Dubbing Application. *Proceedings of Creativity and Innovation in Language Materials Development and Language Teaching Methodology in Asia and beyond The 63rd TEFLIN International Conference* (pp463-468). Surabaya, Indonesia. University Press Adibuana Surabaya.
- Pajares, M. F. 1992. *Teachers' Beliefs and Educational Research: Cleaning Up a Messy Construct*. Review of Educational Research. 62(3). 307-332.
- Prensky, M. 2001a. Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, 9(5). Retrieved from <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Skott, J. 2015. The Promises, Problem, and Prospects of Research on Teachers' Beliefs. In Fives. H & Gill, M.G (Ed). *International Handbook of Research on Teachers Belief*. New York: Routledge.

- Sutherland, R., Robertson, S., & John, P. 2009 *Improving Classroom Learning with ICT*. New York: Routledge
- William, M, & Robert L. B. 1997. *Psychology for Language Teachers. A social Constructivist Approach*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Zheng, H. 2015. *Teacher Beliefs as a Complex System: English Language Teachers in China*. London: Springer International Publishing.

EKSISTENSI SASTRA ONLINE DALAM KESUSASTRAAN INDONESIA DENGAN TINJAUAN SOSIOLOGI SASTRA

Nursalam

Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang No. 5 Malang 65145
e-mail: nursalam291290@gmail.com

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk membahas eksistensi kesusasteraan Indonesia yang telah mengalami pasang surut karya. Fase dan laju perkembangan dunia sastra disebabkan beberapa faktor. Konsep ideologi dan kemajuan teknologi menjadi salah satu faktor perkembangan kesusasteraan di Indonesia. Era modernisasi membuat laju perkembangan dunia sastra menjadi lebih variatif. Inovasi dan kreativitas publikasi sastra melalui media online di *facebook*, *twitter*, *blog*, dan *website* menjadi identitas karya yang akan mendorong keberlangsungan kesusasteraan di Indonesia. Identitas karya yang dimuat dalam media online seperti, puisi dan cerpen tidak mengurangi substansi dan nilai sastra yang ingin disampaikan. Sehingga, kemunculan sastra online telah menjadi corak baru yang cukup kontributif dalam mendorong perkembangan dunia sastra khususnya di Indonesia. Sastra online dalam telaah sosiologi sastra memandang tiga hal yaitu masyarakat, pengarang dan karya sastra itu sendiri. Karya sastra dianggap sebagai dokumen sosial yang berisi refleksi situasi pada masa karya sastra tersebut diciptakan. Sosiologi sastra digunakan untuk membaca situasi sosial yang membangun karya sastra tersebut. Melalui pandangan ini, maka sastra dianggap sebagai cermin kehidupan masyarakat yang mampu merefleksikan zamannya.

Kata kunci: eksistensi, sastra online, dan sosiologi sastra

A. PENDAHULUAN

Karya sastra Indonesia adalah segenap cipta sastra yang ditulis dalam bahasa Indonesia disertai dengan adanya napas dan roh keindonesiaan, serta mengandung aspirasi dan kultur Indonesia (Mujiyanto dan Fuady, 2014:1). Karya sastra telah menjadi sebuah identitas diri dalam diri kebudayaan di Indonesia yang telah mengalami fase atau tahap perkembangan dalam dimensi dan ruang-ruang keilmuan sebagai kritik sosial. Hal tersebut ditandai dengan periodisasi kesusasteraan dengan karakteristik yang spesifik dan berbeda. Arus modernisasi dan globalisasi telah menandai kemajuan teknologi yang memberikan ruang perkembangan dalam dunia sastra. Sehingga saat ini kemunculan sastra *online* menjadi awal inovasi perkembangan kesusasteraan di Indonesia.

Media *online* menjadi ruang dunia maya karya sastra dipublikasikan agar dapat dengan cepat dan mudah diakses oleh pembaca melalui akun media sosial yang dimilikinya, seperti di *facebook*, *twitter*, *website*, dan *blog*. Kemunculan sastra *online* diharapkan dapat memberikan sumbangsih demi kemajuan sastra di Indonesia di tengah menurunnya minat masyarakat dalam membaca karya sastra melalui buku. Sehingga, sastra *online* juga memberikan ruang berkembangnya para sastrawan-sastrawan yang akan meneruskan tonggak kesusasteraan di Indonesia. Hal tersebut telah dijelaskan oleh Suryadi (dalam Situmorang, 2004:9) bahwa jika selama ini para sastrawan hanya menampilkan karyanya pada buku, majalah, koran—yang berwujud kertas—maka saat

ini ditemukan karya-karya mereka yang tersebar di media internet. Sebuah media maya yang menghubungkan satu komputer dengan berjuta-juta komputer lainnya.

Sastra *online* menjadi identitas karya dan dinamika realitas sosial dalam arus modernisasi. Hal tersebut perlu dipertahankan sehingga siapa pun dan di mana pun orang-orang dapat membaca karya sastra. Sama halnya dengan pendapat Marshall McLuhan (dalam Poster, 1990) bahwa kenyataan masa kini semakin menciutkan dunia sehingga dunia mirip satu desa (*global village*), satu informasi di sudut daerah tertentu dapat ditangkap oleh orang di sudut daerah yang jauh lainnya secara cepat. Sehingga, jarak tidak akan membatasi siapa pun untuk menemukan karya sastra karena kemunculan sastra *online*.

Perkembangan sastra Indonesia yang menggunakan media *online* mengalami peningkatan yang signifikan. Meskipun demikian, perkembangan itu terjadi secara perlahan, stabil, dan mantap. Perjalanan sejarah sastra *online* di Indonesia, paling tidak kebiasaan bersastra dalam dunia media *online* itu terlihat pada kelompok *cybersastra.net* Yayasan Multimedia Sastra (YMS) yang dikelola oleh Medy Loekito. Melalui komunitas tersebut telah bermunculan para penulis dan pecinta sastra untuk saling bertukar ide dan teoritis tentang sastra. Komunitas tersebut juga dijadikan tempat untuk menuangkan hobi sebagai bukti kecintaan terhadap karya sastra.

Munculnya komunitas-komunitas sastra melalui media *online* membuktikan eksistensi sastra *online* dalam kesusasteraan di Indonesia. Karya sastra yang dimuat di dalam media *online* perlu ditelaah secara mendalam untuk mengetahui nilai dan realitas sosial yang dimuat di dalamnya. Hal tersebut dapat ditinjau dari segi sosiologi sastra dalam menentukan piranti-piranti sosial yang dimuat di dalam karya sastra *online* sehingga dapat disebut sebagai karya sastra yang mampu merefleksikan zamannya.

B. METODE KAJIAN

Kajian ini berusaha mengeksplorasi dan memahami eksistensi sastra *online* dengan menelaah eksistensi dan karakteristiknya melalui pendekatan sosiologi sastra. Pendekatan sosiologi sastra menilai sebuah karya sastra pada tiga aspek yakni masyarakat, pengarang dan karya sastra itu sendiri. Karena, karya sastra merupakan sebuah dokumen sosial yang mampu merekam fenomena sosial yang telah terjadi di dalam masyarakat. Melalui tinjauan atau pendekatan sosiologi sastra, sastra *online* dapat dilihat sebagai karya sastra yang inovatif dan memiliki pesan sosial kepada pembaca tentang realita sosial yang betul-betul terjadi di dalam masyarakat.

C. PEMBAHASAN

Eksistensi Sastra Online

Perkembangan teknologi ditandai dengan adanya inovasi-inovasi baru dalam setiap bidang keilmuan. Inovasi tersebut telah membuka cakrawala berpikir masyarakat dalam arus modernisasi. Salah satu inovasi baru dalam bidang ilmu sastra ini, yaitu munculnya sastra *online* yang berkembang melalui media sosial *online*, seperti *twitter*, *facebook*, *website*, dan *blog*. Sastra *online* atau *cyber sastra* pada perkembangannya telah menjadi alternatif baru bagi sastrawan untuk mempublikasikan karyanya kepada pembaca.

Menurut Septriani (2017) *cyber sastra* atau sastra *online* adalah aktivitas sastra yang memanfaatkan komputer atau internet. Kemunculan sastra *online* menjadi identitas tersendiri dalam kesusasteraan Indonesia. Karya sastra yang dimuat pun merupakan sebuah refleksi nyata dalam kehidupan sosial yang ada. Karya sastra *online* bisa menjadi sebuah pendidikan digital kepada para penulis untuk menunjukkan eksistensinya sebagai seorang penulis. Dan sekaligus bukti kontribusinya dalam mendukung perkembangan

kesusastraan di Indonesia. Sehingga, sastra di Indonesia dapat hidup dan mengambil bagian dalam perkembangan sastra di dunia.

Kehadiran sastra *online* bukan sebuah kemunduran dalam dunia sastra. Tetapi, menjadi sebuah titik awal kemajuan dan inovasi baru dalam dunia sastra. Meskipun, banyak yang menilai bahwa sastra *online* sebuah karya sastra yang identitasnya tidak jelas. Karena, tidak melalui sebuah tahap penyuntingan atau proses *editing* yang dilakukan oleh redaktur. Menurut Hidayat (2008) secara eksistensi sastra *online* dapat dijadikan sebagai perlawanan atas legitimasi bahwa kapabilitas seorang sastrawan ditentukan oleh kemampuannya menembus media massa. Seorang sastrawan dikatakan sastrawan nasional apabila karyanya pernah muncul di media massa bertaraf nasional. Selain daripada itu, sastra *online* juga dapat dijadikan sebagai wahana inovasi karya sastra. Dalam kurun waktu ini sastra Indonesia selalu terkungkung oleh sisi eksplorasi estetis. Hal ini karena adanya selera redaktur sebagai “kritikus” yang berperan aktif dalam seleksi baik dan buruknya karya sastra.

Efektivitas sastra *online* telah memberikan kemudahan kepada siapa saja dalam mengaksesnya. Sehingga, ini dapat menambah minat masyarakat untuk mengenal dunia sastra lebih dekat. Menurut Hidayat (2008) ada beberapa dampak positif dari kemunculan sastra *online*, yaitu:

- 1) Sastra *online* menjadi ajang publikasi yang murah dan mudah. Biaya yang dikeluarkan relatif terjangkau, dan tidak terlalu membutuhkan keterampilan khusus.
- 2) Bagi sastrawan muda pertumbuhannya dapat berkembang secara cepat. Ada penggalian potensi yang efektif melalui akses data dari berbagai kalangan pencinta sastra sehingga karya tersebut dikenal luas.
- 3) Eksistensi sastrawan menjadi lebih luas, bahkan bisa mendunia. Hal ini dikarenakan pembuatan *blog* mampu sebagai wahana yang luas jaringannya, yang bisa diapresiasi sampai ke luar negeri.
- 4) Melalui sastra *online*, sastra Indonesia dapat melakukan eksplorasi, baik dari isi maupun bentuknya, yang selama ini terbentur oleh ideologi koran.

Fungsional sastra *online* selain mendorong berkembangnya kesusasteraan di Indonesia juga dapat menjadi ruang ekspresi yang imajinatif oleh siapa pun untuk menuangkan ide dan imajinasinya melalui puisi dan cerita fiksi yang dapat dibaca oleh siapa pun. Ruang maya saat ini telah menjadi dunia mode yang cukup digandrungi oleh siapa saja khususnya remaja. Menurut data Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) 2017 pengguna internet di Indonesia saat ini sebanyak 82 juta orang dan menempati peringkat 8 di dunia. Dan mayoritas dari pengguna itu adalah remaja. Kondisi tersebut bisa menjadi alternatif kepada remaja untuk menggunakan akses internet secara positif melalui pendidikan digital dengan aktif menulis karya sastra seperti puisi dan cerita fiksi melalui akun media sosial, *facebook*, *twitter*, *web*, dan *blog*.

Antusiasme masyarakat saat ini di dalam menilai sastra *online* cukup beragam. Jadi, tak heran kalau banyak juga orang yang sebenarnya mengkritik karya-karya yang dimuat di dalam media *online*. Dan menganggap bahwa karya tersebut tidak mutu dan tidak teruji kualitas karyanya. Padahal, karya sastra yang baik bukan dilihat dari ruang publikasinya. Tetapi, karya sastra yang baik adalah karya yang menyajikan sebuah realitas sosial yang ada yang didasari oleh sebuah pengalaman empiris dan mampu menginspirasi pembacanya. Di sisi lain juga banyak orang yang menilai positif karya yang dimuat melalui media *online*. Seperti, dengan banyaknya sastrawan yang akhirnya tidak malu lagi mengirimkan karya-karyanya ke media Jakarta. Sebagai contoh, Hasan Aspahani dengan (<http://sejuta-puisi.blogspot.com>). Sekarang dia telah menjadi bagian penting kesusasteraan Indonesia. Bahkan, pada akhirnya sastrawan yang sudah ternama

sekalipun membuat website dan blog seperti <http://jokpin.blogspot.com> milik Joko Pinurbo dan seperti yang ada pada <http://puisi.net>, <http://puitika.net>, <http://fordisastra.com>, <http://www.bungamatahari.org> (Hidayat, 2008).

Sastra *online* memberikan sentuhan baru dalam dunia sastra. Kemunculannya dalam abad ke-21 ini merupakan sebuah jawaban dari tantangan arus modernisasi yang mengedepankan teknologi dalam segala hal. Sastra *online* mulai menunjukkan eksistensinya dalam kesusasteraan Indonesia pada tahun 2000-an. Menurut Melati (2016) pada tahun 2012 sastra *online* diramaikan dengan kemunculan puisi 2 koma 7. Puisi 2 koma 7 merupakan puisi pendek yang berpola 2 larik 7 kata. Ini termasuk *genre* baru dalam kesusasteraan Indonesia. Sebab siapapun yang tertarik pada jenis puisi ini, mau tidak mau harus mengikuti pada pola struktur adanya judul, 2 larik dan 7 kata sebagai isi, dan dilengkapi dengan titimangsa (penanda akhir). Inilah yang disebut dengan terstruktur dan sistematis.

Ide awal puisi pola tuang 2 koma 7 itu dari Imron Tohari. Ide awal ini semakin dapat dipahami dan diterima oleh komunitas sastra puisi karena disediakan wadah ekspresi, yakni Grup Puisi 2 Koma 7 oleh Haris Fadhillah dan Dimas Arika Mihardja. Pelan tetapi pasti, grup ini memiliki anggota yang semakin banyak. Tahun kedua, saat ada prakarsa menerbitkan puisi-puisi terpilih, anggota grup telah lebih 8.000 anggota dengan diredakturi 10 orang. Tahun 2014, Grup Puisi 2 Koma 7 menerbitkan tiga buku yang sekaligus masing-masing berjudul (1) “Jalan Terjal Berliku Menuju-Mu”, (2) “Mendaras Cahaya”, dan (3) “Nyanyian Kafilah”.

Karakteristik Karya Sastra Online

Sastra *online* yang dimuat di dalam media sosial online seperti *facebook*, *twitter*, *website* dan *blog* memiliki identitas karya yang menunjukkan inovasi dalam kesusasteraan di Indonesia. Salah satu contoh karya sastra tersebut yaitu *fiksimini*. Menurut Kartika, dkk (2013) *fiksimini* adalah sebuah karya sastra yang hanya berkarakter 140. Dan banyak merangkum kejadian sosial yang diperoleh pengarang melalui informasi yang terdapat dalam kehidupan masyarakat secara lebih cepat daripada karya sastra lainnya. Khususnya informasi yang didapatkan di *twitter* sebagai akun informasi merangkum kejadian-kejadian sosial yang kemudian digambarkan kembali dalam bentuk *fiksimini*.

Karya sastra yang dimuat media sosial *online* pada umumnya menggambarkan realitas sosial yang ada. Sehingga, dominan karya sastra yang dimuat di media sosial *online* bersifat konkrit. Meskipun, karya tersebut merupakan spontanitas sebagai bentuk respon terhadap dinamika sosial yang terjadi tetapi tidak mengabaikan tatanan estetika dalam penciptaannya. Karena, proses penciptaan karya sastra terjadi dalam dua tahap, yaitu tahap pertama dalam meramu gagasan dalam situasi imajinatif dan abstrak, kemudian dipindahkan ke dalam tahap kedua, yaitu penulisan karya sastra yang sifatnya konkritisasi apa yang sebelumnya dalam bentuk abstrak (Minderop, 2010: 15). Maka, hal tersebut dapat berkembang menjadi kritik sosial tentang fenomena yang telah terjadi. Sehingga, karya sastra *online* bukan hanya dilihat sebatas karya fiksi semata tetapi ada pesan sosial yang coba disampaikan. Seperti bentuk *fiksimini* berikut ini:

@penenun_kata: MENCARI PRESIDEN DALAM TUMPUKAN JERAMI –
 “Ketemu?” “Tidak. Ini, hanya ada janji-
 janjinya saja.”

Pesan sosial yang coba disampaikan melalui ungkapan tersebut dapat diinterpretasikan sebagai bentuk kritik sosial yang ditujukan kepada presiden. Strukturnya sangat sederhana karena hanya terdiri dari kalimat pembuka dan kalimat penutup yang menjadi klimaks dalam ungkapan tersebut. Sehingga, pembaca langsung dapat

melakukan interpretasi dan penafsiran makna dan pesan yang ingin disampaikan fiksimini tersebut. Karya sastra *online* pada umumnya dibatasi oleh jumlah kata. Hal itu dibuktikan melalui fiksimini yang telah dituliskan di atas. Subtansi isinya lebih dominan mengungkap realitas sosial yang sedang terjadi, seperti fenomena hukum dan pemerintahan yang melanda bangsa ini.

Sastra Online dalam Tinjauan Sosiologi Sastra

Kemunculan sastra *online* saat ini juga dilandasi nilai-nilai kebaruan sebagai bentuk inovasi dan kreativitas dalam dunia maya. Setiap saat kecenderungan manusia boleh berbeda-beda dan orientasi sastra dari waktu ke waktu memang sering berubah (Endraswara, 2016:36). Karya sastra *online* dinilai mampu merefleksikan zamannya di tengah arus modernisasi tanpa mengurangi nilai dan subtansinya sebagai karya sastra. Sastra *online* juga dapat ditinjau dari sosiologi sastra untuk menelaah dinamika sosial yang dimuat di dalamnya.

Menurut Kartikasari, dkk. (2014) kajian sosiologi sastra tentang karya sastra dapat dipandang dari tiga sisi yaitu masyarakat, pengarang dan karya sastra itu sendiri. Karya sastra merupakan refleksi dari kehidupan yang mampu mendokumentasikan kehidupan di dalam masyarakat. Karya sastra *online* telah mencoba mengonstruksi ideologi masyarakat sehingga saat ini perkembangan sastra *online* bisa dikatakan telah mengalami kemajuan yang pesat. Hal itu dibuktikan dengan banyaknya tulisan-tulisan sastra yang dimuat dalam media sosial *online facebook, twitter, website* dan *blog*.

Karya sastra yang dihasilkan pun merupakan kritik sosial sebagai cerminan dari masyarakat pada umumnya. Sastra *online* merupakan penggambaran kembali atau representasi konsep masyarakat era modern yang bentuk dan isinya terkadang bersifat tendesius karena didasari berdasarkan realitas sosial yang ada tanpa melalui sebuah proses *editing*.

Merujuk kepada bentuknya dalam telaah karya sastra, sastra *online* yang ada dalam media sosial *online twitter* cukup singkat tetapi makna yang ada didalamnya telah mampu mendokumentasikan kehidupan sosial dan fenomena gejolak sosial yang ada. Sastra *online* yang berkembang di dalam media sosial *twitter* yaitu fiksimini secara umum, hanya memiliki pembukaan dan klimax saja. Keseluruhan alur dalam fiksimini hanya berupa alur utama. Hal ini bertujuan agar Fiksimini memiliki kesan padat dan singkat. Selain itu, dalam Fiksimini tidak terdapat resolusi atau penyelesaian. Fiksimini selalu memiliki penyelesaian terbuka atau *open ending*. *Open ending* memungkinkan pembaca melanjutkan cerita berdasarkan imajinasinya. Penyelesaian dibuat terbuka juga bertujuan untuk memberi kesan ‘meledak’ di akhir cerita. Kesan tersebut merupakan tujuan atau motivasi utama dalam pembuatan fiksimini (Kartikasari, dkk. 2014).

Berikut ini contoh kutipan yang jika ditinjau dari sosiologi sastra telah mampu merepresentasikan dinamika sosial yang tengah terjadi di dalam masyarakat.

@okaholic: DI LOKET PEMBAYARAN-

Tangan kasir melepuh tiba-tiba.

“jangan pakai uang panas, Pa.”

Bisik istriku.

Topik fiksimini “UANG PANAS” diposting pada tanggal 07 November 2016. Melalui fiksimini tersebut, pembaca tentu memiliki interpretasi yang beragam. Tetapi, secara umum bahwa fiksimini ‘Uang panas’ selalu dianalogikan sebagai uang haram. Kasus uang haram identik dengan perilaku masyarakat Indonesia saat ini yang banyak terjerat dalam berbagai kasus korupsi dan gratifikasi. Pesan yang coba disampaikan melalui fiksimini tersebut merupakan sebuah kritik sosial kepada masyarakat umum. agar

jangan mencari uang haram dengan melakukan kasus kriminal karena dapat membuat tangan melepuh atau bisa dianalogikan akan mendapat sanksi hukum sebagai akibat dari uang haram tersebut.

Kemudian menyangkut eksistensi karya itu sendiri, ketika ditinjau dari bentuknya yang singkat dan pendek hanya terdiri dari kalimat singkat saja. Tetapi, isi karya sastra itu memiliki tujuan serta hal-hal lain yang tersirat dalamnya. Hal ini dapat mengonstruksi ideologi pembaca dan akan menambah wawasan intelektualnya dalam menyikapi dinamika sosial yang menderah bangsa ini.

Proses penciptaan karya sastra *online* fiksimini yang dilakukan oleh pengarang-pengarang yang ada di dalam media sosial *online* tentu karena adanya intervensi lingkungan di sekitarnya. Karya yang ditulisnya merupakan sebuah responsif dari mereka sebagai bentuk kepekaan terhadap kehidupan sosialnya. Karya sastra *online* juga menjadi sebuah ajang belajar bagi para penulis-penulis muda sebagai bentuk apresiasi mereka terhadap karya sastra. Meskipun terbilang singkat, tetapi karya tersebut dapat menginspirasi pembaca dalam intuisi berpikir mereka tentang pesan moral yang coba disampaikan secara tersirat.

D. KESIMPULAN

Kemunculan sastra *online* menjadi identitas tersendiri dalam kesusasteraan Indonesia. Sastra *online* berusaha menjawab tantangan arus modernisasi. Fungsional sastra *online* selain mendorong berkembangnya kesusasteraan di Indonesia juga dapat menjadi ruang ekspresi yang imajinatif oleh siapa pun untuk menuangkan ide dan imajinasinya melalui puisi dan cerita fiksimini. Eksistensi sastra *online* mampu memberikan sentuhan inovasi baru dalam kesusasteraan di Indonesia tanpa mengurangi esensinya sebagai karya sastra. Sastra *online* ketika ditinjau dari segi sosiologi sastra mencakup tiga sisi yaitu, masyarakat sebagai objek kajiannya, karya sastra dengan ciri karya sastra itu sendiri meliputi bentuk dan isinya. Serta pengarang sebagai penulis dengan maksud penciptaan karya tersebut. Dengan menelaah ketiga sisi tersebut, maka hakikat dari sastra *online* dapat disebut sebagai karya sastra yang baik sebagai dokumen sosial dan mampu merekam fenomena sosial yang terjadi di dalam masyarakat.

REFERENSI

- Endraswara, Suwardi. 2016. *Metodologi Penelitian Sastra: Konsep, langkah, dan penerapan*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Hidayat, Arif. 2008. Sastra Cyber: Alternatif Komunikasi antara Karya Sastra dan Masyarakat Pembaca. *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*. Vol.2 No.2 Jul-Des 2008 pp.260-268. (Online). Diakses, pada tanggal 23 Maret 2017.
- Kartikasari, Ratih, dkk. 2014. Realitas Sosial dan Representasi Fiksimini dalam Tinjauan Sosiologi Sastra. *Jurnal Publika Budaya*. Volume 1 (1) Februari 2014. (Online). Diakses, pada tanggal 22 Maret 2017.
- Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra*. Jakarta :Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Mujiyanto, Yant dan Amir Fuady. 2014. *Kitab Sejarah Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Ombak.

- Melati, Silvia. 2016. Puisi Online sebagai Bagian dari Cyber Sastra dalam Kesusasteraan Indonesia dilihat dari Pandangan Sosiopsikologis. *Artikel. (Online)*. Diakses, pada tanggal 25 Maret 2017.
- Poster, Mark. 2010. "McLuhan and the Cultural Theory of Media" dalam *Media Tropes eJournal*, Vol II, No. 2, 1-18.
- Situmorang, Saut (Ed.). 2004. *Cyber Graffiti: Polemik Sastra Cyberpunk*. Bandung: Angkasa.
- Septriani, Hilda. 2017. Fenomena Sastra Cyber: Sebuah Kemajuan Atau Kemunduran?. *Artikel. (Online)*. Diakses, pada tanggal 23 Maret 2017.

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL UNTUK PENGAJARAN SASTRA DI ERA DIGITAL

Purbarani Jatining Panglipur; Eka Listiyaningsih

S2 Pendidikan Bahasa Indonesia

Pascasarjana Universitas Negeri Malang

purbarani1994@gmail.com; listiyaningsih@yahoo.co.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi berpengaruh pada semua aspek kehidupan, baik aspek sosial, ekonomi, pendidikan, dan lainnya. Teknologi dengan segala kecanggihannya melahirkan inovasi baru bagi semua kalangan. Salah satu bentuk kecanggihan teknologi ini adalah berkembangnya internet dengan berbagai fitur layanan media sosial yang dapat memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi. Di bidang pendidikan, layanan media sosial, seperti *facebook*, *instagram*, *line*, *whatsapp*, *twitter*, dan media sosial lainnya dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengajaran sastra. Penggunaan media sosial dapat menciptakan ruang komunikasi antara guru dan siswa dengan pengajaran jarak jauh. Adanya media sosial yang berkembang seperti saat ini dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mengunggah atau mempublikasikan tulisannya. Siswa dapat mengunggah tulisan tersebut ke media sosial yang dimilikinya, baik *facebook*, *twitter*, *instagram*, *line*, maupun yang lainnya. Dengan mengunggah tulisan tersebut ke beberapa akun media sosial, tidak menutup kemungkinan siswa akan mendapat respon dari temanya. Respon tersebut bisa sekadar menyukai tulisan yang diposting, hingga memberikan komentar. Hal ini dapat menjadikan siswa semangat menulis karena ada yang merespon tulisannya. Cara ini sebagai langkah awal untuk menumbuhkan minat siswa dalam menulis sastra. Selain itu, penggunaan video-video musikalisasi puisi dan pementasan drama yang ada di internet dapat digunakan sebagai sarana untuk pembelajaran apresiasi sastra. Penggunaan-penggunaan media sosial seperti ini dapat digunakan untuk membelajarkan sastra di era digital, yaitu era yang sudah canggih karena dunia sudah ada di genggaman.

Kata kunci: media sosial, pengajaran sastra, era digital

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan komunikasi telah mengubah segala aspek kehidupan yang ada di dunia ini. Kehadiran internet membawa dampak positif di segala bidang. Di sisi lain, kehadiran internet yang memudahkan manusia, juga menimbulkan dampak negatif. Internet dapat menjadikan yang jauh menjadi dekat, sebagai sarana bisnis, hiburan, memperoleh informasi, dan masih banyak manfaat yang dapat diperoleh dari internet. Internet telah menembus jarak, ruang, waktu, dan oleh siapapun. Hal inilah yang membuat internet menjadi sesuatu hal yang pokok. Sebagian orang tidak bisa hidup dengan tenang jika tidak ada internet.

Internet secara tidak langsung telah mengubah generasi sekarang menjadi generasi digital yang tumbuh dan didampingi dengan informasi-informasi, alat-alat canggih, *games*, dan menjadikan generasi yang *desosialisasi* atau generasi yang lebih suka menyendiri karena sudah merasa senang dan tenang dengan dunianya sendiri.

Keberadaan internet menimbulkan munculnya berbagai aplikasi atau jenis media sosial. Media sosial merupakan salah satu perkembangan internet. Media sosial

digunakan oleh seluruh golongan masyarakat. Hampir seluruh orang Indonesia menggunakan *facebook*. Sekarang muncul media-media sosial yang lain, seperti: *path*, *instagram*, *twitter*, *bbm*, *line*, *you tube*, dan sebagainya.

Media-media sosial yang terus berkembang ini menjadikan informasi cepat berkembang dan menyebar luas. Dengan adanya media sosial yang sudah merajalela di kalangan masyarakat, dapat memudahkan pelaksanaan pembelajaran yang berbasis media sosial. Pembelajaran dengan media sosial ini menarik karena media sosial membuat suasana belajar di sekolah menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

B. PEMBAHASAN

Hakikat Internet dan Media Sosial

Menurut Iskandar (2009:1), internet atau *interconnected network* adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia. Setiap komputer dan jaringan terhubung secara langsung maupun tidak langsung ke beberapa jalur utama yang disebut *internet backbone*. Internet merupakan sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan. Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan sumber daya informasi untuk jutaan pemakainya yang tersebar di seluruh dunia.

Keberadaan internet menimbulkan berbagai media sosial mulai berkembang di masyarakat. Menurut Utari (2011:51), media sosial adalah media online yang para penggunaannya mudah untuk berpartisipasi terutama dapat berkomentar. Media sosial ini membuat seseorang menjadi lebih dekat dengan orang lain yang berada di kejauhan. Media sosial bisa dikatakan sebagai sebuah media *online*, di mana para penggunaannya (user) melalui aplikasi berbasis internet dapat berbagi, berpartisipasi, dan menciptakan konten berupa *blog*, *wiki*, forum, jejaring sosial, dan ruang dunia virtual yang didukung oleh kecanggihan teknologi multimedia. Internet, medsos, dan teknologi multimedia menjadi satu kesatuan yang sulit dipisahkan, serta mendorong pada hal-hal baru. Saat ini medsos yang paling banyak digunakan dan tumbuh pesat berupa jejaring sosial, blog dan *wiki* (Kemendag, 2015:25).

Menurut Kemendag dalam bukunya tahun 2015, media sosial memiliki enam ciri, yaitu: (1) konten yang disampaikan dibagikan kepada banyak orang dan tidak terbatas pada satu orang tertentu; (2) isi pesan muncul tanpa melalui suatu *gatekeeper* dan tidak ada gerbang penghambat; (3) isi disampaikan secara *online* dan langsung; (4) konten dapat diterima secara *online* dalam waktu lebih cepat dan bisa juga tertunda penerimaannya bergantung pada waktu interaksi yang ditentukan sendiri oleh pengguna; (5) medsos menjadikan penggunaannya sebagai kreator dan aktor yang memungkinkan dirinya untuk beraktualisasi diri; dan (6) dalam konten medsos terdapat sejumlah aspek fungsional, seperti identitas, percakapan (interaksi), berbagi (*sharing*), kehadiran (eksis), hubungan (relasi), reputasi (status) dan kelompok (*group*).

Kemajuan teknologi dan berkembangnya alat komunikasi yang sudah cerdas, mudah, dan murah menjadikan media sosial semakin berkembang. Media sosial memang lebih unggul dan lebih mudah daripada media-media konvensional yang tidak ringkas dan sederhana. Menurut Kemendag (2015), media sosial memiliki empat kelebihan, yaitu: (1) cepat, ringkas, padat, dan sederhana; (2) menciptakan hubungan lebih intens; (3) jangkauan luas dan global; dan (4) kendali dan terukur.

Pertama, kalau kita lihat, setiap produksi media konvensional membutuhkan keterampilan khusus, standar yang baku dan kemampuan *marketing* yang unggul. Sebaliknya, medsos begitu mudah digunakan (*user friendly*), bahkan pengguna tanpa basis pengetahuan Teknologi Informasi (TI) pun dapat menggunakannya. Yang

diperlukan hanya komputer, tablet, *smartphone*, ditambah koneksi internet. *Kedua*, media-media konvensional hanya melakukan komunikasi satu arah. Untuk mengatasi keterbatasan itu, media konvensional mencoba membangun hubungan dengan model interaksi atau koneksi secara *live* melalui telepon, sms atau Twitter. Sementara itu, medsos memberikan kesempatan yang lebih luas kepada *user* untuk berinteraksi dengan mitra, pelanggan, dan relasi, serta membangun hubungan timbal balik secara langsung dengan mereka. *Ketiga*, media-media konvensional memiliki daya jangkauan secara global, tetapi untuk menopang itu perlu biaya besar dan membutuhkan waktu lebih lama. Sementara itu, melalui medsos, siapa pun bisa mengkomunikasikan informasi secara cepat tanpa hambatan geografis. Pengguna medsos juga diberi peluang yang besar untuk mendesain konten, sesuai dengan target dan keinginan ke lebih banyak pengguna. *Keempat*, dalam medsos dengan sistem *tracking* yang tersedia, pengguna dapat mengendalikan dan mengukur efektivitas informasi yang diberikan melalui respons balik serta reaksi yang muncul. Sementara, pada media-media konvensional, masih membutuhkan waktu yang lama.

Jenis-Jenis Media Sosial

Dalam artikelnya berjudul “User of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media,” di Majalah *Business Horizons* (2010) halaman 69—68, Andreas M Kaplan dan Michael Haenlein membuat klasifikasi untuk berbagai jenis medsos yang ada berdasarkan ciri-ciri penggunaannya. Menurut mereka dalam buku Kemendag (2015), pada dasarnya medsos dapat dibagi menjadi enam jenis, yaitu: (1) proyek kolaborasi *website*, di mana *user* diizinkan untuk dapat mengubah, menambah, atau pun membuang konten-konten yang termuat di *website* tersebut, seperti wikipedia; (2) blog dan microblog, di mana *user* mendapat kebebasan dalam mengungkapkan suatu hal di blog itu, seperti perasaan, pengalaman, pernyataan, sampai kritikan terhadap suatu hal, seperti twitter; (3) konten atau isi, di mana para *user* di *website* ini saling membagikan konten-konten multimedia, seperti *e-book*, video, foto, gambar, dan lain-lain, seperti youtube; (4) situs jejaring sosial, di mana *user* memperoleh izin untuk terkoneksi dengan cara membuat informasi yang bersifat pribadi, kelompok atau sosial, sehingga dapat terhubung atau diakses oleh orang lain, seperti misalnya facebook; (5) *virtual game world*, di mana pengguna melalui aplikasi 3D dapat muncul dalam wujud avatar-avatars sesuai keinginan dan kemudian berinteraksi dengan orang lain yang mengambil wujud avatar juga layaknya di dunia nyata, seperti *online game*; dan (6) *virtual social world*, merupakan aplikasi berwujud dunia virtual yang memberi kesempatan pada penggunanya berada dan hidup di dunia virtual untuk berinteraksi dengan yang lain. *Virtual social world* ini tidak jauh berbeda dengan *virtual game world*, namun lebih bebas terkait dengan berbagai aspek kehidupan, seperti *Second Life*.

Ada beberapa macam bentuk media sosial yang sudah merambah setiap kalangan warga terkhusus di Indonesia. Awalnya ada *friendster*, kemudian berkembang ada *facebook*, *you tube*, *path*, *instagram*, *line*, *whatsapps*, *whattpad*, *inspirasi.co*, dan masih banyak lainnya. Facebook adalah situs jejaring sosial yang aplikatif yang menyajikan gambaran hal-hal yang menarik, foto, video, tempat *chatting*. You tube merupakan sebuah situs yang menampilkan dan mengunduh atau mengunggah video tentang hal apapun. Twitter merupakan situs sosial yang memperlihatkan pembaruan atau *update* dari orang yang sudah follow. Instagram merupakan media sosial yang menampilkan video ataupun gambar. Bahkan sekarang dilengkapi dengan cerita anda yang memudahkan pengguna instagram untuk memperbaharui segala hal yang dialami dan memudahkan pengguna untuk berbagi banyak hal. Sedangkan ada media sosial seperti *whattpad* dan *inspirasi* yang dapat menjadikan penggunanya seperti penulis.

Media sosial ini dapat mengunggah tulisan, foto, atau video sehingga hasil tulisannya dapat dibaca oleh pengguna lain di *whattpad*. *Whatpad* ini atau inspirasi ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Manfaat Media Sosial

Sikap yang harus kita kembangkan terkait dengan peran, manfaat dan fungsi medsos menurut Kemendag (2015) sebagai berikut.

Pertama, sarana belajar, mendengarkan, dan menyampaikan. Berbagai aplikasi medsos dapat dimanfaatkan untuk belajar melalui beragam informasi, data dan isu yang termuat di dalamnya. Pada aspek lain, medsos juga menjadi sarana untuk menyampaikan berbagai informasi kepada pihak lain. Konten-konten di dalam medsos berasal dari berbagai belahan dunia dengan beragam latar belakang budaya, sosial, ekonomi, keyakinan, tradisi, dan tendensi. Oleh karena itu, benar jika dalam arti positif, medsos adalah sebuah ensiklopedi global yang tumbuh dengan cepat. Dalam konteks ini, pengguna medsos perlu sekali membekali diri dengan kekritisan, pisau analisa yang tajam, perenungan yang mendalam, kebijaksanaan dalam penggunaan dan emosi yang terkontrol.

Kedua, sarana dokumentasi, administrasi dan integrasi. Berbagai aplikasi medsos pada dasarnya merupakan gudang dan dokumentasi beragam konten, dari yang berupa profil, informasi, reportase kejadian, rekaman peristiwa, sampai pada hasil-hasil riset kajian. Dalam konteks ini, organisasi, lembaga, dan perorangan dapat memanfaatkannya dengan cara membentuk kebijakan penggunaan medsos dan pelatihannya bagi segenap karyawan, dalam rangka memaksimalkan fungsi medsos sesuai dengan target-target yang telah dicanangkan. Beberapa hal yang bisa dilakukan dengan medsos, antara lain membuat blog organisasi, mengintegrasikan berbagai lini di perusahaan, menyebarkan konten yang relevan sesuai target di masyarakat, atau memanfaatkan medsos sesuai kepentingan, visi, misi, tujuan, efisiensi dan efektifitas operasional organisasi.

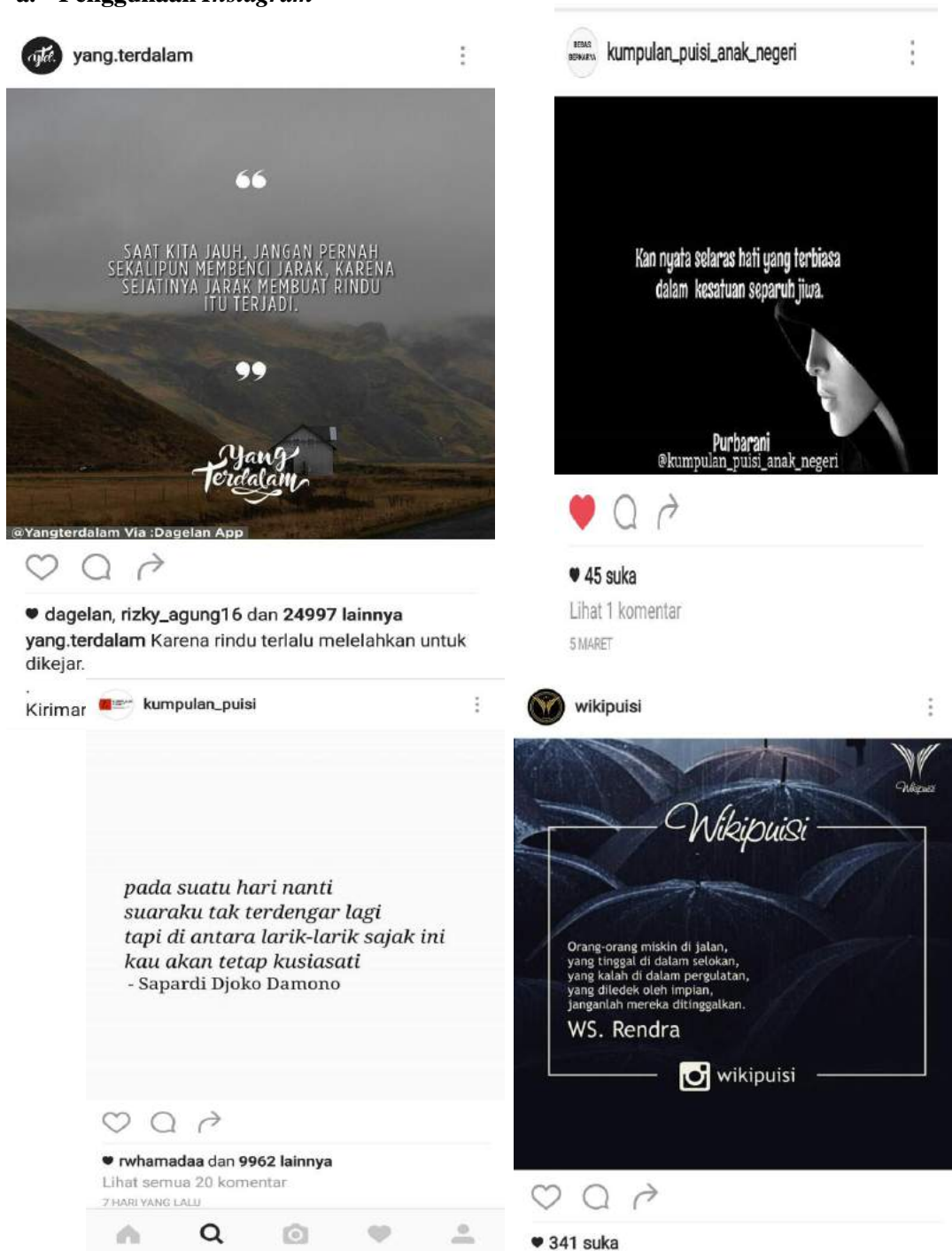
Ketiga, sarana perencanaan, strategi dan manajemen. Akan diarahkan dan dibawa ke mana medsos, merupakan domain dari penggunaannya. Oleh sebab itu, medsos di tangan para pakar manajemen dan *marketing* dapat menjadi senjata yang dahsyat untuk melancarkan perencanaan dan strateginya. Misalnya saja untuk melakukan promosi, menggaet pelanggan setia, menghimpun loyalitas *customer*, menjajaki market, mendidik publik, sampai menghimpun respons masyarakat.

Keempat, sarana kontrol, evaluasi, dan pengukuran. Medsos bermanfaat untuk melakukan kontrol organisasi dan juga mengevaluasi berbagai perencanaan dan strategi yang telah dilakukan. Ingat, respons publik dan pasar menjadi alat ukur, kalibrasi dan parameter untuk evaluasi. Sejauh mana masyarakat memahami suatu isu atau persoalan, bagaimana prosedur-prosedur ditaati atau dilanggar publik, dan seperti apa keinginan dari masyarakat, akan bisa dilihat langsung melalui medsos. Pergerakan keinginan, ekspektasi, tendensi, opsi dan posisi pemahaman publik akan dapat terekam dengan baik di dalam medsos. Oleh sebab itu, medsos juga dapat digunakan sebagai sarana preventif yang ampuh dalam memblokir atau memengaruhi pemahaman publik.

Pemanfaatan Media Sosial untuk Pembelajaran Sastra

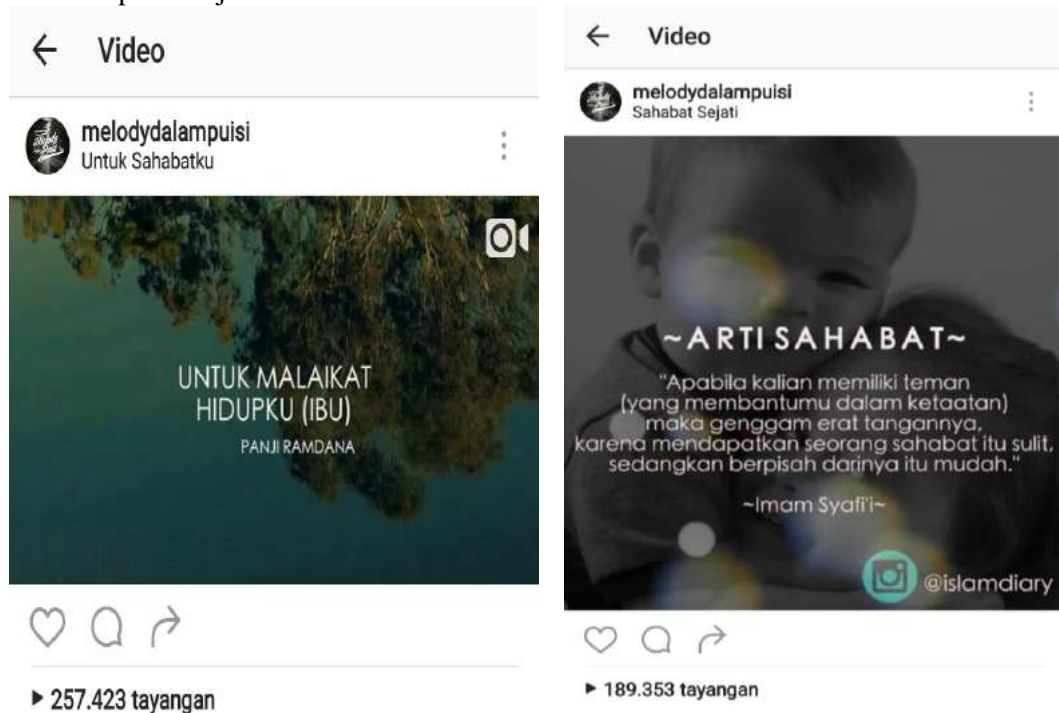
Media sosial atau jejaring sosial tidak hanya dapat digunakan sebagai alat atau sarana untuk berbisnis *online*, untuk memberikan informasi baru, untuk memberikan inspirasi, ataupun untuk berbagi aktivitas. Media sosial ini dapat digunakan sebagai sarana untuk pembelajaran sastra di sekolah karena lebih dekat dengan siswa di era sekarang.

a. Penggunaan *Instagram*



Penggunaan instagram dengan akun yang bernama yang terdalam, kumpulan puisi anak negeri, kumpulan puisi, wikipuisi, dan sebagainya dapat mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran sastra terutama puisi. Siswa dapat menuliskan puisi karyanya sendiri dan dikirim ke salah satu akun *instagram* ini. Cara ini dapat menjadikan siswa juga semakin semangat dalam menulis dan bangga. Selain itu, siswa juga dapat membaca cuplikan puisi dari sastrawan-sastrawan Indonesia tanpa mencari buku dan

membawa buku kemana-mana. Puisi-puisi ini juga dapat dijadikan sarana apresiasi puisi di dalam pembelajaran.



Akun instagram dengan nama melody dalam puisi ini merupakan akun instagram yang membuat video musikalisasi puisi. Video yang ada dalam akun instagram ini dapat digunakan untuk pembelajaran menyimak, untuk pembelajaran apresiasi sastra, untuk pembelajaran merangsang menulis puisi atau yang lainnya. Di zaman sekarang media sosial bukan hanya untuk menambah eksistensi tetapi dapat digunakan untuk pembelajaran sastra. Puisi-puisi yang ada dalam akun ini juga akan melatih kepekaan emosi karena diiringi musik yang bagus dan menyentuh.

b. Penggunaan You Tube



Penggunaan video-video yang terdapat dalam *youtube*, seperti video puisi, pembacaan puisi oleh sastrawan-sastrawan, dongeng-dongeng, ataupun lagu-lagu dapat digunakan sebagai sarana apresiasi sastra, untuk mengenalkan cara baca puisi, untuk rangsang menulis puisi atau cerpen dari lagu-lagu atau video-video yang lainnya. Menggunakan media video-video menjadi lebih menarik dalam pembelajaran, menarik siswa dan menjadikan siswa lebih semangat.

c. Penggunaan *facebook*



The image shows two Facebook posts. The top post is by Tere Liye, posted 44 minutes ago. It contains two paragraphs of text about patience and a book cover for 'Seperti Hujan yang Jatuh ke Bumi' by Boy Candra. The bottom post is by Boy Candra, posted 1 hour ago, containing a paragraph of text. Both posts show engagement metrics like likes, comments, and shares.

Tere Liye
44 mnt · 🌐

Bersabarlah seperti air. Terus mengalir ke bawah sesuai hukum alamnya, ketemu rintangan dia berbelok, ketemu celah kecil dia nyelip, ketemu batu dia menyibak, ketemu bendungan, dia terusss mengumpulkan diri sendiri, hingga semakin banyak, semakin tinggi, penuh terlampaui bendungan tersebut, untuk mengalir lagi. Seolah dia tidak melakukan apapun, hanya diam, sabar, tenang, tapi sedang terus berusaha habis2an.

Bersabarlah seperti air, ketika orang2 tidak tahu betapa besar dan menakjubkannya rasa sabar tersebut.

*Tere Liye

👍👍👍 4,5 rb 37 Komentar 822 Kali Dibagikan

👍 Suka 💬 Komentari ➦ Bagikan

Tere Liye
1 jam · 🌐

Jangan menyakiti orang lain.

Karena kita tidak tahu masa depan. Boleh jadi, orang2 yang kita pandang sebelah mata hari ini, ternyata besok lusa kita minta bantuan padanya. Orang2 yang kita tinggalkan hari ini, kita sakiti hatinya, ternyata besok lusa kita hanya bisa menatap dari kejauhan, menyaksikan betapa hebat dirinya.

*Tere Liye

👍👍👍 7,4 rb 54 Komentar 1,1 rb Kali Dibagikan

👍 Suka 💬 Komentari ➦ Bagikan

Boy Candra bersama Amira Azzahra dan 46 lainnya.
Bersponsor · 🌐

Aku pernah belajar merelakanmu berkali-kali. Melepasmu pergi dengan cinta yang lain. Membiarkan kesempatan memilikimu hilang untukku. Sebab kamu berhak bahagia; meski sesungguhnya aku tidak bahagia dengan keputusan itu. Ketidak-beranianku mengikatmu memberi ruang bagi orang asing...

Lainnya

Seperti Hujan yang Jatuh ke Bumi
sebuah novel
BOY CANDRA

👍👍👍 25 rb 110 Komentar 509 Kali Dibagikan

👍 Suka 💬 Komentari ➦ Bagikan

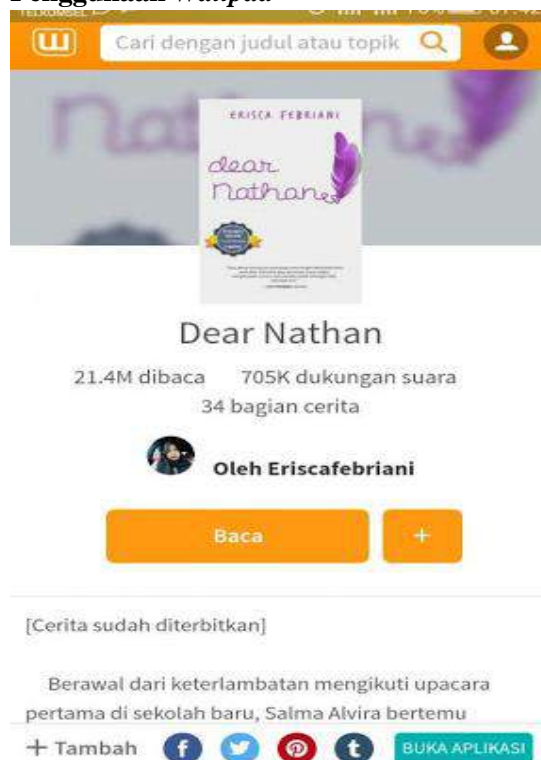
Facebook tidak hanya digunakan sebagai sarana untuk mencari eksistensi tetapi bisa dijadikan sarana untuk pembelajaran sastra seperti *facebook* akun tere-liye dapat dijadikan sarana apresiasi cerpen dalam pembelajaran. *Facebook* juga dapat digunakan sarana menulis karya sastra yang bisa disukai oleh orang lain. Selain itu, *facebook* bisa juga digunakan sebagai sarana mengenalkan buku-buku baru, kutipan-kutipan dari buku dan sebagainya.

d. Penggunaan *line*



Line dengan akun yang bernama sajak liar sebagai contoh *line* dapat digunakan untuk pembelajaran sastra, untuk sarana menampung tulisan masyarakat yang berpuisi, melatih orang lain untuk suka membaca sastra. *Line* ini bisa digunakan dalam pembelajaran sastra.

e. Penggunaan Wattpad



Munculnya *wattpad* ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk menampung tulisan-tulisan para siswa. *Wattpad* ini juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk melatih siswa menyukai karya sastra yang dituliskan orang lain di dalam *wattpad*. Dengan cara ini lebih memudahkan siswa tanpa harus membawa buku kemana-mana.

C. KESIMPULAN

Perkembangan teknologi berpengaruh pada semua aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Munculnya beragam media sosial di era digital zaman sekarang ini akan memudahkan siswa dan guru untuk belajar sastra, memudahkan banyak orang untuk membaca sastra, menampung tulisan dan sebagainya. Guru harus lebih mengenali dunia siswanya. Dengan demikian, saat pembelajaran berlangsung dapat menggunakan media sosial yang sering digunakan oleh para siswa, sehingga pembelajaran sastra lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

REFERENSI

Iskandar. 2009. *Panduan Lengkap Internet*. Yogyakarta: Andi Offset

_____. 2010. *Menggengam Dunia dengan Internet*. Yogyakarta: Andi Offset

Kemendag. 2015. *Panduan Optimalisasi Media Sosial untuk Kementerian Perdagangan RI*. Jakarta: Kemendag RI

Utari, Prahastiwi. 2011. *Media Sosial, New Media dan Gender dalam Pusaran Teori Komunikasi. Bab Buku Komunikasi 2.0: Teoritisasi dan Implikasi*. Yogyakarta: AspiKom

www.instagram.com

www.facebook.com

www.youtube.com

www.wattpad.com

www.inspirasi.com

PENGARUH FILM ANIMASI UPIN DAN IPIN TERHADAP PEMEROLEHAN BAHASA KEDUA ANAK

Reza Fahlevi¹

Pascasarjana Universitas Negeri Malang

rezafahlevicibro@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua Anak. Upin dan Ipin adalah film animasi yang berasal dari Malaysia, film ini menggunakan medium bahasa melayu dalam budaya mereka sehari-hari, serial anak ini mampu memikat para penggemarnya karena faktor alur cerita yang lucu, tokoh-tokoh dengan karakternya yang menarik, dan kebudayaan yang diperkenalkan lewat film animasi tersebut dapat mempengaruhi orang banyak untuk menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari, terutama anak-anak yang mampu dan mudah menerima informasi dari media elektronik. Gemar menonton film animasi membuat anak tahu, hafal, dan menguasai bahasa yang ditontonya. Penelitian ini bersifat kualitatif metode deskriptif yang menafsirkan data yang berkenaan dengan situasi yang terjadi, sikap, dan pandangan yang menggejala di dalam masyarakat serta pengaruh terhadap suatu kondisi. Data dalam penelitian ini adalah kosakata bahasa Melayu yang digunakan anak. Sumber data tersebut didapat dari percakapan anak sehari-hari bersama keluarganya. Data yang diperoleh tersebut langsung dianalisis berdasarkan pada teknik analisis: 1) mendengarkan anak berbicara; 2) mencari maksud bahasa yang diucapkan anak serta menghubungkannya dengan film Upin dan Ipin; 3) mengidentifikasi kosakata bahasa anak; dan 4) menganalisis data. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa adanya pengaruh film animasi Upin dan Ipin yang bisa diketahui pada saat anak melakukan komunikasi di lingkungan sekitarnya, anak ini sering mengucapkan apa yang diucapkan oleh tokoh pada film tersebut. Hal ini mampu mempengaruhi perkembangan bahasanya dengan menirukan beberapa bahasa yang sesuai dengan kebutuhannya.

Kata kunci: ekstensial, animasi Upin Ipin, pemerolehan Bahasa

A. PENDAHULUAN

Zaman selalu mengalami perkembangan yg membuat segala sesuatunya lebih mudah dan efisien, masuknya budaya dari luar turut mempengaruhi keadaan dan perkembangan bangsa Indonesia. Kebudayaan yang berkembang di Indonesia dapat dipengaruhi oleh negara lain yang masuk melalui cara apapun dan dapat dengan mudah digunakan oleh masyarakat karena menyukai budaya luar tersebut. Salah satu kebudayaan luar yang digemari oleh masyarakat Indonesia adalah serial animasi Upin dan Ipin yang berasal dari Malaysia. Perkembangan teknologi pada saat ini juga sudah sangat maju, kemajuan tersebut menjadikan banyak masyarakat dari semua lapisan memiliki televisi, sehingga mereka dapat menikmati tayangan televisi disetiap saat dan memperoleh informasi. Tidak terkecuali pada acara anak-anak misalnya film animasi. Film animasi yang banyak digemari anak-anak 2-4 tahun pada saat ini adalah Upin dan Ipin.

¹ Mahasiswa Universitas Negeri Malang

Film animasi Upin dan Ipin adalah serial televisi animasi anak-anak yang dirilis pada 14 september 2007 di Malaysia dan disiarkan di TV9. Serial ini diproduksi oleh Les'Copaque. Awalnya film ini bertujuan untuk mendidik anak-anak agar lebih mengerti tentang ramadhan. Kini, upin dan ipin sudah memiliki delapan musim tayang. Di Indonesia, Upin dan Ipin hadir di MNCTV. Di turki, upin dan ipin disiarkan di Hilal TV. Serial ini berdurasi 5-7 menit setiap episodenya. Penayangannya setiap hari di TV9 pukul 16.30, dan di MNCTV tayang setiap hari pukul 12.00 dan 16.30 WIB. Film ini disukai dari berbagai lapisan masyarakat baik dari lingkungan kanak-kanak, remaja, dan orang dewasa, serial anak tersebut mampu memikat para penggemarnya karena faktor alur cerita yang lucu, tokoh-tokoh dengan karakternya yang menarik dan kebudayaan yang diperkenalkan lewat film animasi tersebut mempengaruhi orang banyak untuk menggunakannya juga dalam kehidupan sehari-hari.

Gemar menonton film animasi membuat si penggemar akan tahu, hafal, dan menguasai drama yang terdapat pada film yang bernuansa pada negara tertentu. Jika mengetahui kebudayaannya tentu juga mengetahui bagaimana bahasanya. Film-film animasi ini banyak ditemukan dengan beragam durasi tergantung pada jenis filmnya. Seperti film animasi upin dan ipin hanya berdurasi singkat namun sering di-ulang oleh pihak stasiun televisi, contoh lain, seperti Tom dan Jerry, Spongebob Squarepants, Dora the Explorer, One Piece dan Boboboy. Sedangkan film animasi yang berdurasi lama seperti Moana, Cinderella, Naruto the Movie, dan Despicable Me. Durasi lama dan singkat tersebut tidak mempengaruhi kemampuan seorang anak dalam menyimak dan mendengarkan bahasa Negara dari film animasi tersebut, dan juga tidak membuat pendengarnya akan fasih menggunakan bahasa negara lain lewat film animasi tersebut. Hanya beberapa bahasa saja yang dapat dikuasai dengan baik. Pemerolehan bahasa ini akan semakin meningkat jika pendengar atau penonton tertarik memperkaya pengetahuan mereka tentang beberapa film tersebut dan terlebih lagi jika ikut berpartisipasi dalam membuat animasi.

Pemerolehan bahasa pertama yang terdapat pada anak Indonesia umumnya adalah bahasa daerah atau bahasa Indonesia. Bahasa pertama diperoleh dari keluarga, sedangkan bahasa kedua biasanya diperoleh dari sekolah dan lingkungan masyarakat. Namun, akan menjadi sesuatu yang berbeda ketika seorang anak memperoleh bahasa yang didapat dari sebuah film animasi untuk digunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan bahasa tersebut tidak hanya digunakan dalam situasi nonformal tetapi juga digunakan pada situasi formal. Pemerolehan tersebut dapat dimasukkan sebagai pengganti belajar karena cenderung dipakai psikologi dalam pengertian khusus yang sering dipakai orang (Tarigan Guntur; 1988: 248). Pemerolehan bahasa pada anak akan membawa anak pada kelancaran dan kefasihan anak dalam berbicara.

Pemerolehan bahasa atau akuisisi bahasa adalah proses yang berlangsung di dalam otak kanak-kanak ketika dia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya. Noam Chomsky (dalam Santrock, 2009) menyatakan bahwa manusia mempunyai susunan saraf dan otak untuk belajar bahasa pada waktu tertentu dan dalam cara tertentu. Beberapa ahli bahasa melihat adanya kemiripan yang luar biasa dalam cara anak-anak menyerap bahasa di seluruh dunia, meskipun ada variasi yang sangat luas dalam input bahasa yang mereka terima, sebagai bukti bahwa bahasa mempunyai dasar biologis

Pemerolehan bahasa anak melalui kebiasaan menonton film animasi akan dibahas dalam artikel ini. Eksistensi film animasi Upin dan Ipin yang ditonton oleh anak-anak usia 2-4 tahun dapat mempengaruhi pemerolehan bahasanya, subjek kajian artikel ini yaitu anak berusia 4 tahun bernama Aricomi Arae Benu. Pengaruh film animasi upin dan ipin terhadap anak-anak bukan hanya soal pengetahuan, budaya dan kegiatan-kegiatan permainan tradisional saja. Melainkan telah mempengaruhi ke ranah bahasa anak-anak

sehari-hari. Karena film animasi upin ipin setiap episode yang singkat namun diputar berulang-ulang baik pagi ataupun sore hari, sehingga karena kebiasaan hal tersebut membuat anak-anak sudah hafal bahasa yang sering mereka dengarkan di luar kepala ketika menonton film animasi ini.

B. PEMBAHASAN

Sebelum kita berbicara tentang teori pemerolehan bahasa, sebaiknya kita menyamakan persepsi kita terhadap beberapa istilah penting yang biasanya dipergunakan dalam topik semacam ini yang bisa saja menimbulkan salah pengertian (*misconception*) diantara kita, diantaranya istilah pemerolehan (*acquisition*) dan pembelajaran (*learning*), *nature* dan *nurture*, serta istilah kompetensi dan performansi. Wilkins (1974) dalam Ellis (1990:41) memberikan pengertian terhadap perbedaan istilah pemerolehan dan pembelajaran sebagai berikut.

“The term acquisition is the process where language is acquired as a result of natural and largely random exposure to language while the term learning is the process where the exposure is structured through language teaching. In other words, that acquisition and learning were synonymous with informal and formal language learning context.”

Meskipun masih banyak pengertian lain yang diberikan para ahli mengenai kedua istilah tersebut, namun kita dapat membedakan keduanya dan menarik kesimpulan bahwa “*pemerolehan*” merupakan proses penguasaan bahasa yang dilakukan oleh anak secara natural pada waktu dia belajar bahasa ibunya (native language/mother tongue) sedangkan pembelajaran adalah proses yang dilakukan (umumnya dewasa) dalam tatanan formal, yakni belajar di kelas/di luar dan diajarkan oleh guru. Lebih rinci mengenai aspek perbedaan keduanya bisa dilihat pada Ellis (1990) dalam bukunya *Instructed Second Language Acquisition*. Namun demikian ada juga yang menggunakan istilah “*pemerolehan bahasa kedua*” (second language) seperti Krashen (1972), Nurhadi dan lain-lain.

Ada beberapa hipotesis yang diajukan oleh Stephen Krashen mengenai pemerolehan bahasa kedua (Ghazali, 2000 dan Chaer, 2002), diantaranya adalah hipotesis pemerolehan pembelajaran (Acquisition Learning Hypothesis), hipotesis Monitor (monitor hypothesis), Hipotesis Urutan Alamiah (Natural Order Hypothesis), Hipotesis masukan (Input Hypothesis) dan Hipotesis Saringan Afektif (Affective Filter Hypothesis). Namun di sini hanya akan mengembangkan tentang Hipotesis Masukan (Input) yang merupakan hipotesis yang menerangkan tentang proses pemerolehan bahasa pada pembelajar kedua. Pemerolehan itu dapat terjadi apabila masukan (input) itu dapat dipahami (comprehensible). *Comprehensible Input* itu bisa didapatkan melalui tuturan dan bacaan yang dipahami maknanya. Untuk memahami input ini pembelajar bisa dibantu dengan penguasaan tata bahasa yang diperoleh sebelumnya, pengetahuan tentang dunia, penjelasan atau gambar-gambar dan struktur tersebut dipahami dan bantuan penerjemahan. Hal ini akan sangat berkaitan dengan pemerolehan bahasa anak yang didapatkan setelah melihat dan mendengar tuturan dari tokoh-tokoh upin-ipin dari sebuah film.

Pengaruh film animasi upin dan ipin terhadap pemerolehan bahasa merupakan salah satu cara yang menarik. Umumnya diketahui bahwa pemerolehan bahasa didapatkan ketika seorang anak belajar di dalam kelas atau lembaga tertentu dan orangtuanya sendiri. Pemerolehan bahasa pada seorang anak merupakan salah satu proses alamiah yang dialami dalam hidupnya. Bahasa anak dapat secara maksimal diperoleh dari lingkungannya. Sehingga pemerolehan yang maksimal, dapat dipengaruhi lingkungan luar bahasa kepada bahasa anak tersebut. Adapun cakupan komponen yang termasuk dari

kategori lingkungan adalah peran aktif orang tua, pengajaran pendukung dalam pemerolehan bahasa, guru, teman sebaya dan orang-orang terdekat dengan anak. Namun dalam hal ini, pemerolehan bahasa oleh anak-anak di bawah umur disebabkan karena keseringan menonton film animasi upin ipin dengan tayangan yang rutin diperlihatkan oleh salah satu stasiun televisi. Penelitian ini dilakukan pada yang masih berumur 3 tahun dan Aricomi Arae Benu yang berumur 4 tahun. Data ini diperoleh saat melakukan kegiatan sehari-hari disekitar kontrakan beserta angket terdapat beberapa pertanyaan tentang pengaruh film animasi upin ipin.

Pada saat penelitian ini ditemukan pemerolehan bahasa pada tataran sintaksis terkecil yaitu kata yang didapatkan pada saat melakukan kegiatan sehari-hari yang berusia 4 tahun dan Aricomi Area Benu yang berusia 9 tahun. Berikut hasil dan analisisnya.

Biodata Anak:

Nama	: Aricomi Arae Benu
Umur	: 7 tahun
Tempat, tanggal lahir	: Aceh Tengah, 17 Juli 2012
Film kesukaan	: Upin ipin, Boboboy, Spongebob Squarepants, dan Doraemon.
Orang Tua :	
Ayah	: Abdurrahman, S.Pd
Ibu	: Amudah, S.Pd

Hasil penelitian yang diperoleh ketika melakukan penelitian pada seorang anak yang berusia tujuh tahun, ditemukan bahwa terdapat adanya pengaruh film animasi upin ipin yang bisa diketahui pada saat bahasa yang digunakan dalam kesehariannya, dia sering mengucapkan apa yang diucapkan oleh tokoh pada film tersebut. Film animasi yang digunakan pada saat penelitian adalah film yang berasal dari Negara Malaysia yaitu film animasi upin ipin, terlihat film ini mampu mempengaruhi perkembangan bahasanya dengan menirukan beberapa bahasa yang sesuai dengan kebutuhan dan yang disukainya.

Film yang sering dilihat oleh anak tentunya akan mempengaruhi pada perkembangan bahasa anak, terutama pada anak usia 1-4 tahun dimana mereka sedang belajar memperoleh bahasa baru dengan meniru gaya bahasa yang terdapat di sekitar lingkungannya. aricomi sering menonton tayangan film ini, karena dalam film aricomi bisa mendengar dan bisa melihat secara terus menerus adegan-adegan yang terdapat pada film tersebut yang menggunakan bahasa melayu, maka akan mempermudah baginya dalam memperoleh bahasa yang ia temuka di dalam film ini.

Pemerolehan bahasa anak dalam proses meniru bahasa animasi atau gaya bicara anak sangat mudah untuk terpengaruh terhadap apa yang anak dengar seperti pada percakapan data yang pertama sebagai berikut:

Data 1

Reza : gambarnya mau diwarnai apa dek?
 Aricomi area benu : *warne koning je bg*
 Reza : nanti gak cantik kalau warna kuning dek?
 Aricomi area benu : gak pa bg, benu suka warna kuning
 Reza : owh ya udah lah kalau gitu, ibu guru siapa yang suruh ini?
 Aricomi area benu : *cekgu* bahasa Indonesia bg
 Reza : haha bahasa mu itu lah ncu.

Data tersebut menunjukkan kata “*warne koning je*” merupakan kata yang diucapkan oleh aricomi area benu ketika sedang meminta bantuan untuk melukis gambarnya. Kata tersebut telah biasa dia gunakan ketika ditanyai seperti data di atas. Hal ini ternyata bukanlah kebetulan, karena setelah diteliti ternyata ucapan yang diutarakan olehnya terdapat kesamaan pada episode film animasi upin ipin bahagian satu yang berjudul “*warna-warna kehidupan*”. Berikut teks dialognya.

Kak ros: kenapa?
 Upin : hehe tak de ape-pe, ha cantiknya kak lukis
 Kak ros : cantik la, yang bikin kan akak
 Ipin : tapi kalau *warne* pasti lebih cantik
 Kak ros : tau, akak tinggal pilih warne lah ini
 Upin : alah *warne* ape ape *je*
 Kak ros : ihhh mana boleh, nanti tak cantek
 Upin : hmm kalau macam tu pilih *warne koning*
 Kak ros : kenapa *warne koning*?
 Upin : sebab, upin suke *wana koning*!

Keseringan menonton film animasi upin dan ipin membuat aricomi menggunakan beberapa kosakata bahasa melayu persis seperti di filmnya sendiri seperti upin yang menyukai warna kuning begitu pula benu juga meniru secara langsung bahwa ia menyukai warna kuning padahal menurut pengalaman dalam keseharian, benu dikatakan menyukai warna hijau. Hal ini telah membuktikan bahwa film ini sangat mempengaruhi pemerolehan bahasa anak. Dalam hal ini, pemerolehan bahasa yang terjadi merupakan tahap pemerolehan pada kata. Kata *cekgu* juga begitu sering diucapkan ketika berada disekolah.

Berdasarkan data dari film animasi upin dan ipin ini, kata *cekgu* merupakan kata yang sering digunakan oleh upin, ipin dan teman-temannya ketika seorang guru masuk ke dalam kelas mereka. Seperti ucapan ketua kelas mereka yaitu ihsan yang mengatakan “*selamat pagi cekgu*” dan *Cekgu* menjawab “selamat pagi murid-murik”. Kata-kata *cekgu* ini lah yang sering didengar oleh Aricomi sehingga membuatnya meniru kata ini ketika ditanya oleh Reza tentang siapa guru yang menyuruh membuat lukisan dan benu menjawab “*Cekgu Bahasa Indonesia*”. *Cekgu* dapat diartikan kedalam bahasa Indonesia dengan arti “*guru*” oleh karena itu dia mengambilnya sebagai kata yang disukai dan sering diucapkannya setiap ia ditanya tentang gurunya atau bertemu beberapa guru disekolah.

Data 2

Retha : ayok nonton upin ipin yok dek?
 Aricomi area benu : ayok, *saya suka saya suka*
 Retha : ambilkan kerupuk tu dulu biar kakak idupin TV nya
 Benu : nyuruh-nyuruh kakak ni woy.

Data kedua ini diperoleh juga bahasa melayu yang berasal dari film animasi upin dan ipin. Kata “*saya suka saya suka*” adalah kata yang biasanya digunakan oleh tokoh pendukung yaitu memey di salah satu episode bahagian 1 film animasi ini yaitu “*sedia menyelamatkan*” berikut dialognya.

Cekgu : hei murik-murik cekgu nak bagi satu tande tanye, siapa tau jawabanye, angkat tangan!

Mei Mei : *Saya suka saya suka*

Cekgu :apa bende jika kecil jadi kawan, jika besar jadi lawan?

Data di atas terlihat terlihat kata “saya suka saya suka” yang biasanya digunakan untuk mengucapkan bahwa seseorang menyukai sesuatu baik itu sebuah hadiah, pertanyaan, sifat, dan lainnya yang berkenaan dengan pemuas perasaan. Dalam data ini diperoleh bahwa aricomi mengucapkan kata “saya suka saya suka” karena pertanyaan dari kakaknya untuk menonton film upin dan ipin bersama. Karena kegemarannya menonton film animasi tersebut membuatnya menirukan salah satu kata-kata yang sering diucapkan oleh tokoh mei mei di dalam film itu.

Hasil Penelitian yang terdapat pada data ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dari film animasi upin dan ipin dalam kehidupan sehari-harinya. Aricomi memilih kata “*saya suka saya suka*” tentunya karena kebiasaannya menonton film itu. Padahal bisa saja ia mengucapkan kata “ayok, seru sekali filmnya itu” tapi ia memilih kata yang terdapat pada film yang ia gemari tersebut yaitu “*Saya Suka Saya Suka*”. Berdasarkan hal tersebut, “*saya suka saya suka*” menggambarkan rasa minat yang tinggi pada suatu hal yang dilakukan oleh aricomi area bensu.

Data 3

Reza : jalan-jalan yok?

Aricomi area bensu : *kemane* bang?

Reza : ke danau dek

Aricomi area bensu: ngapain kesitu?

Reza : kan terserah bensu kalau mau ngapain disitu

Aricomi area bensu : ya dah, *mari-mari*. Tapi beli kue dulu ya bang?

Reza : hahaha gak mau lah abang, gak usah jadi perginya kalau belik kue

Aricomi area bensu : iyoh bang ni gak *seronok* kali

Reza : betul, betul betul hihhi gak seru ya udah haha

Aricomi area bensu : iya wen, ya udah yok kita pegi

Reza : ayok

Dari kalimat-kalimat yang diucapkan di atas, nampak kalimat-kalimat yang diucapkan aricomi area bensu sudah tidak terpotong-potong dan ketika ia mengucapkannya sudah cukup baik. Pada dialog tersebut, ia mengucapkan kata-kata yang berasal dari film animasi upin dan ipin seperti kata *kemane*, *mari-mari* dan kata *seronoknye* yang dicampur dengan penggunaan kata-kata bahasa Indonesia dan terlihat ia mampu meletakkan kata-kata tersebut pada bahasa yang berbeda agar mudah dimengerti oleh lawan bicaranya.

Dalam pemerolehan bahasa pada anak yang dikaji berdasarkan pendekatan sintaksis. Menurut data yang diperoleh dalam penelitian terhadap aricomi area bensu ternyata didapatkan bahwa bahasa anak yang biasanya belum sepenuhnya baik, karena anak terkadang belum bisa menepatkan kata kata dengan tepat. Namun Aricomi sudah dapat menerapkan kalimat yang bersifat deklaratif dan imperatif.

Seperti pada kalimat ini :

- *Iyoh bang ni gak seronok kali* (deklaratif)
- *Kemane bang?* (Interogatif)
- *Ya dah mari mari, tapi beli kue dulu ya bang?* imperatif)

Kalimat pada dialog di atas memiliki penjelasan termasuk ke dalam jenis kalimat tertentu. Kalimat pertama merupakan salah satu jenis kalimat yaitu kalimat deklaratif yang diucapkan si anak. Kalimat deklaratif (adalah Kalimat pernyataan yang dipakai jika penutur ingin menyatakan sesuatu dengan lengkap pada waktu ia ingin menyampaikan informasi kepada lawan berbahasanya. ,pada data pertama di atas “*iyoh bang ni gak seronok kali*” menjelaskan aricomi menggunakan jenis kalimat yang hanya berfungsi sebagai pernyataan.

Data ketiga di atas juga menunjukkan bahwa aricomi telah dapat menggunakan kalimat interogatif. Kalimat interogatif adalah Kalimat pertanyaan yang dipakai jika penutur ingin memperoleh informasi atau reaksi (jawaban) yang diharapkan. Pertanyaan sering menggunakan kata tanya seperti *bagaimana, di mana, mengapa, berapa, dan kapan*. Pada dialog tersebut anak ini bertanya dengan baik kepada saudaranya dengan kalimat tanya “*kemane bang?*” di sini terlihat dengan jelas bahwa anak ini sudah mampu menggunakan kalimat interogatif.

Pada data ketiga juga menjelaskan aricomi telah mampu menggunakan jenis kalimat yaitu kalimat imperative yang merupakan Kalimat perintah dipakai jika penutur ingin “menyuruh” atau “melarang” orang berbuat sesuatu. (Biasanya, intonasi menurun; tanda baca titik atau tanda seru). Dialog di atas menjelaskan bahwa aricomi bernada menyuruh kepada abangnya untuk siap-siap menuju ke danau dengan ucapan yang juga disertai tanda seru “*ya dah mari-mari!, tapi beli kue dulu ya bang?*”. Di dalam data tersebut anak ini juga menambahkan pada kalimatnya kalimat interogatif dengan bertanya “*tapi beli kue dulu ya bang?*”. Data ini semakin memperkuat bahwa anak ini telah mampu menempatkan kata-kata dengan tepat.

Dari hasil pengamatan terhadap Aricomi dapat disimpulkan bahwa pemerolehan bahasa yang dimilikinya digunakan dengan baik. Berdasarkan hasil analisis kalimat-kalimat yang diperoleh dan pengamatan yang dilakukan terhadap aricomi ditemukan bahwa dia telah dapat berkomunikasi dengan saudara-saudaranya. Aricomi mampu memberikan jawaban terhadap pernyataan dan pertanyaan saudara-saudaranya, dia juga telah mampu memberikan pertanyaan kepada saudaranya, lalu ia juga meminta orang lain untuk memenuhi keinginannya dengan cara menyuruh untuk melakukan sesuatu dan juga mengungkapkan emosi yang dirasakannya seperti rasa kecewa kepada saudaranya dengan kalimat yang diambil sebagiannya dari film animasi upin dan ipin. Hal ini juga dapat dilihat dari perkembangan pemerolehan sintaksis yang terjadi pada aricomi. Aricomi dapat memperoleh dan mengembangkan bahasa yang didapatnya dari lingkungan di sekitarnya dengan baik. Hal ini dapat dilihat ketika ia mengucapkan kalimat yang terdiri dari satu kata, dua kata, tiga kata, dan seterusnya.

Faktor latar belakang sosial cukup berpengaruh pada pemerolehan bahasa aricomi. Latar belakang sosial yang dimaksud di sini adalah interaksi sosialnya dengan sekitarnya. Jika diperhatikan dari segi komunikasi dengan lingkungannya, ia sangat aktif dalam percakapannya. Di dalam lingkungan keluarga, ia sering berkomunikasi kepada kedua orang tuanya, dan saudara-saudaranya dengan menggunakan sebagian bahasa melayu yang diambilnya dari film animasi upin dan ipin. Dia merasa nyaman untuk selalu berbicara dengan orang-orang di dekatnya. Orang tua dan saudaranya juga sering mengajaknya untuk berbicara tentang sesuatu hal guna pemerolehan bahasanya untuk mengikuti ujaran orang dewasa, sehingga akan melatih kata-kata yang diucapkannya akan cukup jelas dan baik.

Aricomi mempunyai interaksi sosial yang kurang aktif dengan lingkungan di luar rumah, terutama dengan tetangga. Namun ia dapat berkomunikasi dengan baik walaupun terlihat malu-malu baik dengan anak-anak lain ataupun dengan orang dewasa. Jika ada tetangga yang dikenalnya lewat di depan rumahnya, aricomi hanya akan

menyapa jika ia disapa. Atau, ia hanya mau bicara ketika dipanggil anak yang tinggal di sekitar rumahnya untuk bermain, jika dia melihat anak ada di depan rumahnya ia hanya akan memandang dan tersenyum tanpa bicara. Namun ketika anak-anak yang lain berbicara dengannya, maka ia sesekali mengucapkan bahasa yang digunakan dalam film animasi upin dan ipin seperti betul betul betul, ayam goyeng, due tige kucing berlari, kemane kite, iye lah dan lain-lain hal ini menjelaskan bahwa film animasi upin dan ipin sangat mempengaruhi pemerolehan kosa katanya dibandingkan pemerolehan kosata yang berasal dari lingkungannya sendiri.

Hal yang harus diperhatikan dalam perkembangan pemerolehan bahasa anak adalah terkait kepada status sosial orang tuanya. Kedua orang tua aricomi berasal dari latar belakang pendidikan yang baik. Ayahnya seorang Guru Bahasa Inggris yang pendidikan terakhirnya adalah sarjana (S2). Sedangkan ibunya adalah seorang guru biologi dengan pendidikan terakhirnya adalah sarjana (S1). Dari latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa aricomi memiliki interaksi sosial yang cukup baik dengan lingkungan di dalam ataupun di luar rumahnya. Demikian juga dengan status sosial yang dimilikinya dikaitkan dengan pekerjaan dan latar belakang pendidikan orang tuanya. Hal ini akan membantu dalam perkembangan pemerolehan bahasa aricomi berikutnya, khususnya pada tataran sintaksis.

C. KESIMPULAN

Perkembangan bahasa anak sangat terpengaruh oleh kognisi anak (proses memperoleh pengetahuan), pengetahuan bisa diperoleh dari cara mendengar dan melihat sesuatu sehingga memperoleh informasi. Film animasi merupakan salah satu media yang berpengaruh pada bahasa anak, karena film bisa memberikan informasi lewat pendengaran maupun penglihatan, sehingga memudahkan anak untuk memperoleh bahasa keduanya.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh film animasi upin dan ipin sangat mempengaruhi pemerolehan dan penguasaan bahasa kedua oleh aricomi area bensu. Hal ini juga sangat didukung apabila anak sehingga peran aktif lingkungan yang positif dalam berbahasa akan membawa dampak positif pada bahasa anak. Dalam pemerolehan yang ditemukan berdasarkan penelitian tersebut ditemukan pemerolehan yang terbanyak terjadi pada tingkat tataran sintaksis yang paling rendah yaitu berupa penguasaan kosa kata. Berdasarkan penelitian, beberapa kosa kata yang diketahui oleh Aricomi berjumlah 20 kosakata dengan penambahan kosakata yang jarang digunakan dalam kegiatannya sehari-hari. Adapun beberapa kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari aricomi yaitu *betul betul betul, iye lah, cekgu, seronoknye dan atuk o atuk*.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2003. *Psikolinguistik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dardjowidjodjo, Soenjono. 2003. *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan O Pustaka Obor Indonesia.
- Tarigan, Henry Guntur. 1988. *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika aditama.

- Ellis, Rod. 1990. *Instructed Second Language Acquisition*. Cambridge: Basil Blackwell, Inc.
- Ghazali, Syukur. 2000. *Pemerolehan dan Pengajaran Bahasa Kedua*. Jakarta: Dikti Depdiknas.
- Ibiz Fernandes. 2002. *Definisi Animasi "Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, McGraw- Hill/Osborn, California.
- Santrock, John W.(2009). *Perkembangan Anak. Edisi 11*. Jakarta. Erlangga
- Chaer, Abdul. 2010. *Sosiolinguistik : Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saryono, Djoko. 2011. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Wikipedia, 2011. *Upin dan Ipin*. https://id.m.wikipedia.org/wiki/upin_%26_Ipin

IMPROVING STUDENTS' VOCABULARY MASTERY BY TRANSLATING COMIC

Rizky Lutviana

English Education Department, University of Kanjuruhan Malang

lutviana.rizky@unikama.ac.id

ABSTRACT

This study is aimed at improving students' vocabulary mastery by implementing comic translation teaching technique. The subject of this research was 15 students of Senior High School of language program class. The preliminary study indicated that students' problem in learning vocabulary was the limited vocabulary knowledge, thus, they performed low in language tasks. Comic was used as media in teaching vocabulary since it is an authentic material that contains rich vocabulary exposure for the students. The two research instruments used were test and interview. The vocabulary test in the form of multiple choices was used to get the data of students' level of vocabulary mastery, while interview was used to know students' attitude toward the technique. Based on the data analysis, it is found that comic translation could improve students' vocabulary mastery. This technique met the criteria of success since 86% students got score 75 or above and 80% students showed positive attitude toward this technique. It is suggested for the teacher to implement comic translation as an extensive vocabulary exposure activity during lesson.

Keywords: vocabulary mastery; comic; translation.

A. INTRODUCTION

Vocabulary is one of the language components that is important for the students to be mastered besides grammar and pronunciation. Vocabulary is the foundation to learn language skills such as listening, speaking, reading, and writing. Vocabulary is a core component of language proficiency and provides much of the basis for how well learners speak, listen, read, and write (Richard & Renandya, 2002:255).

Learning vocabulary is different from learning language skills. Learning language skills required process to be fully mastered whereas learning vocabulary is done lifetime. We never stop in learning vocabulary. Kamil & Hiebert (2005:2) notice that "vocabulary is not a developmental skill or one that can ever be seen as fully mastered. The expansion and elaboration of vocabularies is something that extends across a lifetime". Thus, having the ability to master high range of vocabulary is essential for students.

In Indonesia, the teaching vocabulary in Senior High School is done integrately with teaching language skills. In this case, the purpose of teaching vocabulary is to support the development of students' language skills. Thus, besides mastering certain words, students are expected to use the vocabulary precisely based on the topic and context.

However, the problem in teaching vocabulary is that students lack of exposure to the authentic materials that contain rich vocabulary. Therefore students have limited vocabulary so that they perform not well in language skills. The case is on the students of grade XI language program of public school in Malang. Based on the observation done

by researcher, in performing language task, most students used certain vocabulary with many repetitions. In dealing with advanced vocabulary students used L1 vocabulary if they did not know how to express it in English. Additionally, students' score in vocabulary in the daily test was generally low, only 10% students (2 students) got score above the standard minimum of score.

Based on this problem, the researcher suggested using comic that is written in English and translation teaching technique to improve students' vocabulary mastery. Several studies have been done to review the use of comic as media to improve students' English proficiency, for instance Kurniawan (2009), Listyorini (2012), and Klau (2015) from different angles.

Firstly, Kurniawan (2009) conducted action research study to improve 20 freshmen of English Department of UNISKA vocabulary mastery. The researcher used comic as a source to study vocabulary. The students were asked to read comic and discuss difficult vocabulary they found in pair. Students were also expected to discuss the plot of story. After discussion the teacher drilled students to memorize the vocabulary. By implementing this technique, students' score improved, in Cycle 1 the average score was 60 and in Cycle 2 the average score was 70.7. Based on this finding the researcher concluded that comic can improve students' vocabulary mastery.

Next, different from Kurniawan (2009), Listyorini (2012) conducted correlational study to measure the relationship between vocabulary mastery and translation ability of 22 Senior High School Students of SMA 1 Mejobo. Based on the analysis, the researcher found that there was positive and high correlation (0.71) between vocabulary mastery and translation ability. The high score of vocabulary mastery was followed by the high score in translating text from English into Indonesian.

Thirdly, similar to Kurniawan (2009), Klau (2015) conducted action research study with different purpose and the subject of the study. In Klau (2015) comic strips were used as media to improve students' speaking skill. The object of the research was 34 students of Junior High School class. Based on the data analysis derived from the test, observation, and interview it can be concluded that comic strips improve students' motivation to speak. Besides, students became more enthusiastic and active in speaking.

The previous studies indicated that comic can be effectively used to teach students from different levels of proficiencies. However, the previous studies above did not specifically address what vocabulary lesson students got and did not provide the information the genre and the content of the comic used. Besides, students' attitude toward the method was not discussed, especially in Kurniawan (2009). From this research gap, the purpose of this present study is to implement the use of popular excerpt of comic to improve students' vocabulary mastery.

B. THEORETICAL FRAMEWORK

Principles in Teaching Vocabulary

Nagy (2005) stated that "Effective vocabulary instruction is a long-term proposition". In this case, in teaching vocabulary teacher should pay more attention on the students' vocabulary growth. In designing vocabulary lesson teacher should help students to invest their time to find and master vocabulary independently. However, Nagy (2005) explained that there are four ways that teacher should do in managing vocabulary lesson.

1. Teaching Individual Words

In teaching vocabulary, teacher usually focuses on the word meaning and then directly asks students to memorize it. However, Nagy noted that "intensive or rich vocabulary instruction requires giving students both definitional and contextual

information and providing them with opportunities to process this information deeply by applying it in ways that require creativity and connections with their existing knowledge". In this sense, teacher should also provide students with the examples the use of words in context. It is better for teacher to provide exercise that required students' ability to use word in context.

2. Extensive Exposure to Rich Language

Extensive exposure to rich language is to give students materials that make them learn real language use. Extensive exposure to rich language is important for students in all levels. Nagy (2005) stated that for older students wide reading is effective because reading text contained rich vocabulary lesson. The example of good activity for language exposure for older students is reading aloud activity.

Additionally, for younger or for less able students, Nagy (2005) explained that a good language exposure for them is the activities that promote experiences with rich oral language use such as role play, listening for conversation, or discussion.

3. Building Generative Word Knowledge

Generative word knowledge is vocabulary knowledge that can transfer to the learning of new words. A variety of types of knowledge about words contributes to word learning. There are word-learning strategies, such as the use of context and word parts that can be taught to students to make them better word learners (e.g., Edwards, Font, Baumann, & Boland, 2004) in Nagy (2005). Therefore it is important for teacher to introduce students with the list of the familiar words before teaching the more advanced words. Besides, it is also good to teach students to guess the meaning of words based on the context or word synonym.

C. METHODOLOGY

The design of this research is Classroom Action Research (CAR) in which the purpose is to improve the classroom practice or to improve practices in the school (Ary et al. 2010: 515). In this case, comic translation is used to improve students' vocabulary mastery. The subject of this research was 15 Senior High School Students of language program at SMA Negeri 9 Malang. This classroom action research consists of four stages namely planning, action, observation and reflection (Latief, 2010: 86-88). The planning was done by selecting several excerpts of comics to be used as media for learning and also deciding translation as teaching technique. The action was done in two meetings, one meeting for implementing the technique while the other was used for test and interview. The observation was done at the same time the technique was implemented. The instrument used to measure students' attitude toward the technique was interview. Finally, reflection was done by analyzing the result of instruments. This technique is considered successful if 80% students (12 students) got score 75 or above and they showed positive attitude toward the technique.

D. FINDING AND DISCUSSION

Planning

Before implementing the technique, the researcher indentifying students' problem in learning vocabulary. The problem was students have limited vocabulary knowledge so that they performed low in language task. To overcome this problem, the researcher used comic that was written in English. there were two types of comics used in this study, *manga* (Japanese comic) and English comic (such as *Garfield* and *The Diary of A Wimpy Kid*). The *manga* used was *Dragonball* and *Detective Conan*. The

considerations in choosing the comic were the content and the popularity. All of the comics chosen contained rich idioms, phrasal verbs, and advanced vocabulary that students did not find in their textbook or module. Besides, those comics were popular among teenagers, most students read those comics.

The translation teaching technique was chosen because in reading comic students are interested in knowing the meaning of comic based on the context of the story. Students usually read the Indonesian translation of the comics which is usually written in English. Students really liked this activity because if they could translate the comic they were able to read the most updated comic series without waiting the translated version to be published.

Action and Observation

This technique was implemented in two meetings; in the first meeting students learn the basic skill in translation. They learned to identify the meaning of words based on the context and learned how to use dictionary. The teacher gave materials about some aspects of vocabulary learning including understanding word synonyms, antonyms, phrasal verbs, idioms, and abbreviations. In the second meeting students demonstrated their skill to translate some excerpt of comics, one of which was shown in Fig. 1.

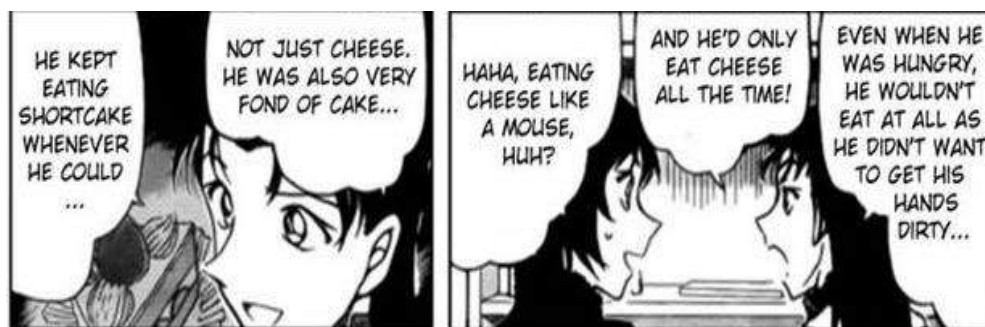


Fig. 1 The Excerpt of Detective Conan Comic Series

Students work individually to translate 1 page of comic. After they done working individually, they discuss the result of their work with their pair mate. The teacher asked students to make a list about difficult words they found while translating comics. There were 33 difficult words that all students in the class did not know the meaning. Students present their work in pair and the teacher gave feedback to students' work while discussing the meaning of the difficult words.

After that, teacher did drilling to make students understand and memorized those difficult words. The teacher also taught students how to pronounce those words and how to use it in the right context. At the end of the lesson teacher gave students vocabulary test to know how much they understood the lesson. The test was in the form of multiple choice vocabulary tests, most words in the test items were taken from the word list student made.

Table 1 showed students score on vocabulary test, the average of score was 80.3, while the maximum score was 95 and the minimum score was 60. Most students (13 students/86% students) got score 75 or above. There were 2 students who got the highest score. These students were very active during the lesson and they were fond of reading comic online but not the English version. They frequently read the Indonesian version. After following this lesson they realized that the Indonesian version of the comic

sometimes was not good since some words were not translated based on the context. They felt the real benefit of mastering many words beyond what they learned in class.

Moreover, for students with the low score, that was 60 and 70; their difficulty was in memorizing words that they were unfamiliar with, especially for phrasal verbs such as “day off” and phrasal “fond of”. They were also explained that they rarely reading comic so that reading comic written in English were hard for them. Students with the low score needed more drilling activity and translation exercises.

TABLE 1
STUDENTS’ SCORE ON VOCABULARY TEST

No	Name (Initial)	Score
1.	ACH	80
2.	AD	75
3.	BRT	75
4.	CEK	85
5.	DRA	70
6.	DS	75
7.	EPR	80
8.	FYS	90
9.	PNA	75
10.	RPT	80
11.	RYB	95
12.	SK	80
13.	SRR	90
14.	TDS	60
15.	YSD	95
Average		80.3

Reflection

After doing vocabulary test, the researcher conducted interview to get the data on students’ attitude toward the technique and the media use. All students were interviewed individually and they were expected to give real answer of what they felt after following the lesson. There were 5 questions on the interview it can be seen on Table 2; most questions were about students’ opinion concerning the technique.

In question 1, most students (86% students) explained that they liked reading comic. Some students told that they frequently bought new comic every month, and some other mostly read the comic online because it was free and easy to access. Moreover, in question 2 students told their most favorite comic, most students (77%) liked reading manga such as *Dragonball*, *Detective Conan*, *Fairy Tail*, *One Peace*, and etc. Conversely, students were not familiar with comic that was originally written in English such as *Garfield*, *Donal Duck*, or *Marvel Series* comic. This was because those comic was hard to find and hard to get, even online version.

Although most students liked reading comic, they rarely used it as media in learning or improving their English. This was because the tendency that they loved reading the Indonesian translation of the comic rather than reading the English version. It can be shown in question 3, only two students like reading the English version of comic. They thought that reading the English version was more challenging.

Moreover, after students followed the activity in learning vocabulary by translating comic, they realized that it was fun to translate comic by their own. In

question 4, most students (80%) explained that by translating comic their vocabulary improved. They began to understand reading comic in English and they learned that reading the English version made them understand the story more. Some students explained that sometimes the Indonesian translation was not good and made them could not catch the story.

In line with question 4, most students also showed positive attitude toward this activity. After knowing the benefit of mastering more vocabulary through translating comic, they wanted to read comic written in English more and they wanted to know and master more vocabulary.

TABLE 2
THE RESULT OF INTERVIEW

No	Interview Questions	Responses	Frequency and Percentage
1.	Do you like reading comic?	- Yes, I do - No, I do not	13 students (86%) 2 students (14%)
2.	What comic do you like to read?	- Manga (Naruto, Detective Conan, Fairytail, etc.) - English comic (Garfield, Marvel comic, Donal duck, etc)	10 students (77%) 3 students (23%)
3.	What things you do to improve your English outside class?	- Playing game - Watching movie - Listening English songs - Reading comic	6 students (40%) 4 students (26%) 3 students (20%) 2 students (14%)
4.	What benefit do you get after translating comic?	- Increasing my vocabulary mastery - Increasing my grammatical knowledge - Increase my knowledge about culture	12 students (80%) 2 students (13%) 1 student (7%)
5.	Do you want to read comic in English more?	- Yes - No	13 students (86%) 2 students (14%)

E. CONCLUSION AND SUGGESTION

Reflection

Reviewing the result of test and interview, it can be concluded that translating comic could improve students' vocabulary mastery. Comic as authentic material provided rich vocabulary exposure that students did not get on their daily lesson since teacher mostly use textbooks. Another key point that made this technique successful was the choice of comic, it was important to consider students' preference toward the title of the

comic. Students would be motivated reading their most favorite comic and once they got the benefit of mastering more vocabulary, the more they would read the comic. Finally students find their way to enjoy learning.

It is suggested for the teacher to provide more time for students to read comic and then translate it. Teacher can also encourage students to make list of new vocabulary and then ask them to memorize it more often. By doing this activity students' vocabulary will always increase. Additionally, it is suggested for the future researcher to investigate the impact of translating text to reading skill.

REFERENCES

- Ary, D., Jacobs, L.C., Sorensen, C. and Rezavieh, A. 2010. *Introduction to Research in Education*. Toronto: Cengage Learning.
- Hiebert, E. H. & Kamil, M. L. 2005. *Teaching and Learning Vocabulary Bringing Research to Practice*. New Jersey: IEA.
- Klau, R.O. 2015. Using Comic Strips To Improve The Speaking Skills Of Grade Viii Students Of Smp N 15 Yogyakarta In The Academic Year Of 2013/ 2014. Unpublished Thesis. Yogyakarta State University.
- Kurniawan, E. H. 2009. Improving Vocabulary Ability by Using Comic. *Journal of Cendekia*, Juni 2009.
- Latief, A. 2010. *Tanya Jawab Metode Penelitian Pembelajaran Bahasa*. Malang: UM Press.
- Listyorini, H. 2012. *The Vocabulary Mastery and Translation Ability Of The Eleventh Grade Students Of SMA 1 Mejobo In Academic Year 2012/2013*. Unpublished Thesis. Muria Kudus University.
- Nagy, W. 2005. Why Vocabulary Instruction Needs to Be Long-Term and Comprehensive. New Jersey: IEA.
- Richards, J. C. & Renandya, W. A. 2002. *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge

PROBLEMATIK NILAI MORAL MEDIA ONLINE KOMIK MANGA TERHADAP REVOLUSI MENTAL ANAK.

Saptono Hadi

Progam Studi Bahasa Indonesia
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
saptono656@gmail.com

ABSTRAK

Riset wahana media online cerita Komik Manga ini dilatarbelakangi bahwa ide cerita yang terdeskripsikan selalu tampak penuh dengan kejadian-kejadian yang minim edukatif. Deskripsi nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah cerita, secara sentral sebagai dasar sikap dan perilaku yang menunjukkan nilai moral sebagai titik tolak keteladanan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Akibatnya, problematik keteladanan atas deskripsi lakuan tokoh dan cerita berimbas pada pola pikir anak yang berimplikasi pada perilaku anak sehari-hari. Media online komik termasuk salah satu cerita bergambar online yang secara potensial mengandung nilai-nilai karakter yang pada dasarnya telah menjadi konsumsi anak. Permasalahan nilai moral menimbulkan permasalahan lanjut dalam perkembangan psikologis anak. Pelanggaran nilai moral yang mempengaruhi sikap dan perilaku anak, akibat cerita media online tersebut lebih menekankan pola cerita yang bersifat impulsif, penuh kejadian yang semata-mata menekankan perwatakan tokoh yang berimplikasi pada perilaku anak dalam pergaulan sehari-hari.

Kata kunci: problematik, nilai moral, media online, revolusi mental

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi berpengaruh besar pada pertumbuhan, perkembangan dan pembentukan karakter anak. Pada era digital, anak semakin rentan dipengaruhi oleh hal-hal negatif. Orang tua, pendidik, seharusnya mengubah pola asuh mereka. Seiring berkembangnya zaman, pola asuh orang tua yang menekankan cara-cara tradisional bisa saja sudah tidak relevan lagi. Mengingat bahwa karakter anak ditentukan oleh peran pendidikan, asupan gizi, teknologi, dan pola pengasuhan. Membentuk karakter anak yang berakar pada mindset akhlakul karimah di era digital ini membawa peran penting dalam perilaku dan sikap anak dalam menghadapi proses globalisasi teknologi.

Menyesuaikan pola asuh dengan perkembangan zaman sangat penting dilakukan agar karakter anak tetap terbentuk baik serta kuat dan mampu menghadapi era digital. Hal yang perlu dipahami bahwa apapun yang dilakukan anak dan yang kita lakukan untuk anak akan membentuk anak didik. Pola didik secara tradisional terlihat pada perilaku orang tua atau pendidik yang bersifat di antaranya mengancam, menceramahi, menginterogasi, mengecap, dan membanding-bandingkan. Dalam bentuk lain menghakimi, menyalahkan, mendiagnosis, menyindir, dan membohongi akan menyebabkan anak berjiwa kosong dan terjepit, sehingga anak akan mudah terpengaruh terhadap sesuatu yang dipelajari, dihadapi, atau lingkungan yang mempengaruhinya. Selayaknya, cara berdiskusi dengan lemah lembut akan mudah diterima dibandingkan dengan pola asuh tradisional yang dilakukan. Dan yang paling penting dilakukan adalah membekali ilmu kegamaan kepada anak dalam menghadapi wacana yang mudah di akses oleh anak di era digital ini kapan dan di mana saja anak berada.

Peran orang tua, pendidik sangat penting dalam menghadapi era digital. Orang tua, pendidik selayaknya terus-menerus mengamati perkembangan zaman untuk menyesuaikan diri dalam pola asuh anak terhadap wacana yang sering dihadapi anak sehingga mampu mengarahkan terhadap perkembangan wawasan anak ke arah penguatan karakter yang baik. Dengan kegiatan browsing internet, anak dapat menjelajah dunia maya dengan segala auranya, dapat mengakses kebutuhan yang diinginkan anak semua tersedia sehingga anak dapat mengetahui informasi apapun, di amanapun dan kapanpun, mana suka.

Di era digital ini, banyak sekali sumber informasi baik berupa bacaan cerita maupun informasi lain, di mana anak-anak belum dapat membedakan mana yang baik dan buruk bagi mereka. Di sinilah peran orang tua, pendidik untuk menyaring dan menuntun anak agar dapat menyerap informasi atau bacaan cerita yang mudah di akses dengan berbagai gaya bahasa yang vulgar mampu dipilah, dicerna, diserap dengan benar sehingga bermanfaat bagi mereka. Tidak dapat disangkal, suatu harapan bahwa anak selain pintar di keilmuan, namun juga mempunyai banteng tersendiri di era globalisasi, sehingga karakter anak dengan edukasi ahlusunnah wal jamaah dapat terpenuhi.

Survey UNICEF Regional Asia Pasifik menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara yang menonjol dalam bidang digital. Rata-rata 1 orang Indonesia secara mobile terkoneksi dengan lebih dari gawai (*gadget*). Kelebihan dalam bidang digital ini bukan tanpa masalah, anak-anak menjadi salah satu kalangan yang rentan terhadap ancaman budaya digital. Fenomena digital ini memiliki ancaman tersendiri bagi perkembangan dan pertumbuhan anak-anak. Dalam proses ini, anak-anak terkontaminasi (*perisakan/online bullying*) yang menjadi tren dengan berbagai bentuk akses digital. Dampak dari perilaku ini tidak hanya terpampang pada prestasi anak, tetapi juga perkembangan dan pertumbuhan otak anak. Permasalahan ini tidak hanya dan harus diselesaikan oleh anak didik sendiri, namun orang tua, pendidik dan dunia pendidikan. Sangatlah penting lingkungan pendidikan anak baik formal maupun informal memahami perkembangan cepat literasi media ini dengan mengetahui aktivitas anak didik dalam media internetnya. Perlu sekali dipahami bahwa karakter anak ditentukan oleh peran pendidikan, teknologi, dan pola asuh akan membawa dan terbangun karakter positif anak. Penguatan karakter sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak didik. Di era digital ini, dengan perilaku anak yang belum dapat membedakan mana yang baik dan buruk, peran orang tua, pendidik, dan dunia pendidikan menjadi sangat penting untuk memberikan tuntutan anak didik dalam menyerap informasi yang benar dan bermanfaat.

B. PEMBAHASAN

Sastra, Karya Sastra

Karya sastra merupakan bentuk yang sangat indah dan dapat menyentuh jiwa pembaca karena di dalam karya sastra memuat cerita-cerita yang mampu membuat hati pembaca ikut larut dan merasakan sesuai dengan perasaan yang sedang dialami oleh tokoh yang ada dalam cerita. Aminuddin (2013:47) bahwa karya sastra mengandung gagasan, tanggapan, maupun sikap pengarang dalam kehidupan. Gagasan-gagasan tersebut terwujud dalam suatu pandangan etis, filosofi, maupun agamis sehingga akan mengandung nilai-nilai yang mampu memperkaya kehidupan rohani pembacanya. Sarumpaet (2010:1) menjelaskan bahwa sastra tulisan yang khas, dengan memanfaatkan kata yang khas, tulisan yang beroperasi dengan cara yang khas dan menuntut pembacaan yang khas pula.

Cerita bergambar sebagai salah satu karya fiksi pada hakikatnya menawarkan sebuah dunia yang bersifat model-model kehidupan yang diidealkan, dunia imajiner yang

dibangun melalui berbagai unsur intrinsiknya seperti peristiwa, tokoh dan penokohan, latar yang bersifat imajiner, semua itu bersifat rekaan. yang sengaja dikreasikan oleh pengarang dengan dunia nyata, lengkap dengan peristiwa dan latar aktualnya sehingga tampak sungguh-sungguh ada dan terjadi.

Komik, Sastra Bergambar

Komik (manga dalam bahasa Jepang) adalah salah satu sarana media komunikasi dalam bentuk karya sastra gambar. Adegan demi adegan yang digambarkan berurutan, sehingga menghasilkan sebuah cerita yang ingin disampaikan. Berdasarkan bentuknya, komik dapat dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan jenis serta fungsinya sebagai media komunikasi. Komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar (Bonnet, 1998:7).

Bonnet mengatakan bahwa komik terdiri dari 2 kategori, yaitu komik bersambung atau lebih dikenal dengan istilah *comic strips* dan buku komik dengan istilah *comic books* (Bonnet, 1998:9). Komik strip bersambung merupakan salah satu jenis komik yang banyak sekali dijumpai di harian surat kabar maupun di Internet. Komik strip bersambung disajikan dalam rangkaian gambar yang disajikan secara singkat dan berseri di setiap edisinya secara teratur. Rasa keingintahuan pembaca dibawa untuk cerita selanjutnya. Penyampaian pesan dalam sebuah komik, gambar maupun ilustrasi merupakan elemen yang penting. Gambar dapat menjadi pintu gerbang bagi pembaca untuk masuk ke cerita yang hendak disampaikan. Oleh karena itu pertimbangan yang matang diperlukan baik dalam memilih gambar maupun cara menampilkannya. Gambar yang baik harus dapat mendeskripsikan artikel yang disampaikan secara cepat dan efektif, relevan dengan konteks yang disampaikan, memiliki makna yang terkandung di dalamnya yang dapat memengaruhi emosi pembaca. Seiring perkembangan dunia informatika, selain buku cetak, kini dikenal juga istilah e-book (buku elektronik), e-magazine (majalah elektronik) seperti website dan blog.

Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Waluyanto, 2005). Tokoh karakter merupakan komponen utama dalam sebuah keberhasilan dalam penyampaian pesan dan informasi yang merupakan representasi dari keseluruhan pesan yang ingin disampaikan. Desain karakter harus memiliki ciri tersendiri dan lain dari yang pernah ada, sehingga karakter tersebut akan mudah untuk diingat. Karakter bukan sekadar “aktor” dalam komik dan animasi. Karakter merupakan representasi ideologis dari pembuat komik dan animasi yang dirancang sedemikian rupa agar mampu berkomunikasi dengan audience secara lebih intim dan intensif melalui bahasa visual tertentu. Karakter, disadari atau tidak, memiliki peran begitu mendasar sebagai duta besar atas pesan dan gagasan yang sedang dibangun oleh pembuat komik dan animasi untuk dikonsumsi audience. Keberhasilan maupun efek yang terjadi sebagai implikasi penggunaan bahasa vulgar atau kesantunan berkarakter suatu komik dan animasi sering kali ditentukan oleh karakternya (Tillman, 2011:22).

Anak dan Sastra Anak

Apa sastra anak? Secara teoritis, sastra anak adalah sastra yang dibaca anak-anak dengan bimbingan dan pengarahan anggota dewasa suatu masyarakat, sedangkan penulisannya juga dilakukan oleh orang dewasa (Sarumpaet, 2010: 2-3). Karakteristik cerita yang sangat tersohor dan diminati anak bahkan orang dewasa adalah buku bacaan

bergambar yang dapat dan mudah diakses melalui internet. Kisah klasik penuh fantasi yang dilihat dari temanya sangat beragam. Tanuwijaya (2010:5.4), sastra anak merupakan karya seni yang imajinatif dengan unsur estetisnya dominan yang bermediumkan bahasa, baik lisan maupun tertulis, yang secara khusus dapat dipahami oleh anak-anak dan berisi tentang dunia yang akrab dengan anak-anak. Menurut Sarumpaet, terdapat tiga ciri sastra anak yang membedakan dengan sastra atau bacaan orang dewasa. Ketiga penanda tersebut adanya unsure pantangan, sajian yang dilakukan dengan gaya secara langsung, dan adanya fungsi terapan.

Berdasarkan kajian di atas sastra anak dikatakan sastra yang disampaikan dalam bentuk lisan maupun tulisan, baik berupa prosa, puisi, maupun drama, dan berisi pelajaran moral untuk anak-anak, serta ditulis atau dikerjakan orang tua/dewasa.

Anak-Anak Di Era Digital

Anak adalah anugerah yang Allah berikan kepada manusia yang tidak minta dilahirkan, yang merupakan amanah yang harus dijaga dan dididik agar bisa tumbuh menjadi manusia dewasa yang membanggakan dan berhasil menjadi manusia yang ditakdirkan menjadi pemimpin di manapun ia berada, dan apapun perannya. Anak didik, orang tua, pendidik, dan dunia pendidikan formal maupun informal merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Nilai-nilai yang tertanamkan kepada anak didik merupakan bekal bagi kehidupan mereka untuk berada di tengah-tengah masyarakat dan hidup di era globalisasi teknologi yang semakin hari semakin penuh tantangan. Tantangan-tantangan inilah yang harus dihadapi antara anak dengan lingkungan tempat anak berada, yang pada dasarnya faktor-faktor ini dapat memberikan manfaat sekaligus mampu menjadi boomerang bagi sikap dan perilaku bagi anak didik. Teknologi yang semakin berkembang yang memberikan kemudahan akses dengan berbagai wacana sebenarnya bukan hal yang selayaknya ditakuti atau dihindari, tetapi menjadi peluang yang baik jika dimanfaatkan secara bijak. Seperti facebook, twitter, instagram, youtube, dan berbagai media sosial lainnya sanggup mengubah dunia hanya dalam satu kali klik, begitu pula dengan keberadaan dunia anak itu sendiri.

Anak didik yang hidup di era digital seperti saat ini jelas berbeda dengan anak-anak yang lahir, besar, terdidik, dan tumbuh berkembang dalam masa tanpa teknologi. Berbagai kemudahan teknologi menuntut perlakuan penggunaan secara bijak. Anak didik yang masih polos dalam berpikir dan sikap dalam menghadapi perkembangan era digital ini menjadi hal yang sangat menakutkan jika tidak mendapatkan bimbingan dan arahan yang bijak. Anak-anak di era digital ini sebenarnya menghadapi permasalahan yang serius terhadap informasi yang begitu mudah diakses, begitu juga dengan wahana cerita terjemahan yang saat ini menjadi booming dan digemari. Sehingga, orang tua, pendidik, dan dunia pendidikan harus cepat beradaptasi dan banyak belajar untuk melakukan pola didik dan asuh terhadap anak didik secara cepat dan tepat. Ketidaktahuan anak didik dan terlepasnya dari pengawasan orang tua, pendidik baik secara formal maupun informal menjadi penyebab yang dominan dalam perubahan sikap dan perilaku mereka dalam memilah bahan simakan internetnya. Mereka menjadi lebih longgar mengakses apapun yang diinginkannya, tanpa ada pencegahan ataupun pelarangan, sehingga anak didik hilang kendali sebagai akibat rasa ingin tahu yang besar yang dimiliki anak terhadap tantangan digital yang dihadapinya. Secara fisik maupun mental, perilaku yang kurang baik dari diri anak didik, kecenderungan berkomunikasi yang kurang santun tidak terlepas dari pengaruh kemajuan dunia digital. Kemajuan dunia digital apapun bentuknya memberikan dampak terhadap perkembangan mental dan karakter anak didik.

Peran Orang Tua, Pendidik Mendidik Anak Di Era Digital

Era digital memudahkan siapa saja mengakses informasi secara mudah, kapan saja, dan di mana saja. Hal ini berlaku bagi siapa saja, termasuk anak-anak. Anak-anak era generasi millennial menjadi sangat cepat beradaptasi terhadap perkembangan teknologi informasi dengan berbagai wacana yang kompleks. Karenanya orang tua, pendidik dan dunia pendidikan menghadapi banyak tantangan dalam memberikan wawasan terhadap perkembangan dan pertumbuhan karakter anak yang tangguh menghadapi persaingan global. Psikolog anak dan remaja Samantha Ananta mengatakan, orang tua, pendidik, dan dunia pendidikan dalam dunia milenial ini dituntut memiliki cara berbeda dalam memberikan pendidikan terhadap pribadi anak dalam dunia anak, terutama dalam hal kecenderungan anak didik mendapatkan sesuatu secara mudah dan instan. Sebuah kenyataan bahwa anak didik dalam era digital ini menemukan inspirasi dan tantangan-tantangan baru di usianya. Untuk itulah, peran orang tua, pendidik dan dunia pendidikan sangat dibutuhkan dalam membangun sebuah kepercayaan diri dan sikap dengan memberikan pola asuh yang benar sehingga karakter anak dalam lingkup edukasi yang baik dan terarah.

Membangun Karakter Manusia

Berkowitz (2002) mendefinisikan karakter sebagai sekumpulan karakteristik psikologis individu yang mempengaruhi kemampuan seseorang dan membantu dirinya untuk dapat berfungsi moral. Dikarenakan sifat karakter yang plural, maka beberapa ahli pun membagi karakter itu ke dalam beberapa kategori. Paterson dan Seligman (2004) mengklasifikasikan kekuatan karakter menjadi enam kelompok besar, yaitu kognitif (*wisdom and knowledge*), emosional (*courage*), interpersonal (*humanity*), hidup bersama (*justice*), menghadapi dan mengatasi hal-hal yang tak menyenangkan (*temperance*) dan spiritual (*transcendence*). Pemahaman moral menurut Damon (1988) aturan dalam berperilaku (*code of conduct*). Aturan berasal dari kesepakatan atau konsensus sosial yang bersifat universal bertujuan untuk pengembangan ke arah kepribadian yang positif (*intrapersonal*) dan hubungan manusia yang harmonis (*interpersonal*).

Berdasarkan beberapa definisi batasan tersebut indikator manusia yang berkarakter moral sebagai berikut, yaitu (1) *personal improvement* yaitu individu yang mempunyai kepribadian yang teguh terhadap aturan yang diinternalisasi dalam dirinya. Dengan demikian, ia tidak mudah goyah terhadap pengaruh lingkungan sosial yang dianggapnya tidak sesuai dengan aturan yang diinternalisasi tersebut. Individu yang mempunyai integritas yang tinggi terhadap nilai dan aturan yang dia junjung tidak akan melakukan tindakan amoral atau menyimpang, (2) *social skill*, yaitu bermakna mempunyai kepekaan sosial yang tinggi sehingga mampu mengutamakan kepentingan orang lain, (3) *comprehensive problem solving*, yaitu bermakna sejauhmana individu dapat mengatasi konflik dilematis antara pengaruh lingkungan sosial yang tidak sesuai dengan nilai atau aturan dengan integritas pribadinya terhadap nilai atau aturan tersebut. Dalam arti, individu mempunyai pemahaman terhadap objek lain (perspektif lain) yang menyimpang namun berdasarkan hal tersebut individu/anak tetap memandang atau mendasarkan sikap memegang teguh pada nilai-nilai yang telah diinternalisasikan dalam dirinya. Keluwesan dalam berpikir ini termaksimalkan dalam usaha menilai perspektif itu baik atau tidak. Sastra, cerita bergambar tidak hanya memberikan asupan untuk otak tetapi juga asupan untuk rohani berupa moralitas untuk menentukan sikap dan perilaku. Pendidikan berkarakter moral dalam cerita sebagai proses transfer pengetahuan, perasaan, penentuan sikap dan tindakan terhadap fenomena berdasarkan nilai atau aturan universal dalam masyarakat individu sehingga anak mempunyai kepribadian yang berintegritas tinggi terhadap nilai-nilai atau aturan yang berlaku.

Pentingnya Nilai

Nilai merupakan sesuatu yang abstrak, yang dijadikan pedoman serta prinsip-prinsip umum dalam bertindak dan bertingkah laku, dapat dilihat sebagai tujuan kehidupan manusia itu sendiri yang merupakan sesuatu yang dianggap sangat berharga. Gani (2007:690) mengatakan nilai adalah sifat-sifat atau hal-hal yang penting atau berguna bagi kemanusiaan. Nilai yang dimaksud di sini adalah seperangkat keyakinan atau prinsip perilaku yang telah mempribadi dalam diri seseorang atau kelompok masyarakat tertentu yang terungkap ketika berfikir atau bertindak. Umumnya, nilai dipelajari sebagai hasil dari pergaulan atau komunikasi. Kosasih (2012:46), nilai merupakan sesuatu yang penting, berguna, atau bermanfaat bagi manusia. Nilai dari sebuah cerita tidak hanya berkaitan dengan keindahan bahasa dan kompleksitas jalinan cerita. Karena itu, sesuatu dikatakan memiliki nilai apabila berguna dan berharga (nilai kebenaran), indah (nilai estetika), baik (nilai moral atau etis), dan religius (nilai agama). Nilai juga dapat dikatakan sebagai sesuatu yang berharga, berguna, bermanfaat bagi manusia dan nilai sebagai suatu hal yang pantas dikerjakan demi peningkatan kualitas hidup manusia.

Revolusi Mental, Pendidikan Karakter

Revolusi mental pada saat ini menjadi sesuatu yang sangat penting, ada suatu keyakinan jika mental manusianya tidak mengalami perombakan. Pada dasarnya revolusi mental ini mengarah pada kebijakan perubahan mindset, pola pikir bahkan paradigma selanjutnya mengarah pada perubahan budaya dalam usaha membangun perilaku. Revolusi mental akan bisa terwujud jika mindset pelaku di semua bidang dirubah. Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan mengembangkan potensi anak didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Revolusi mental ini berkaitan dengan budaya atau kebiasaan anak. Proses transformasi etos berupa perubahan mendasar dalam mental anak didik dalam cara berpikir, cara merasa, cara mempercayai yang kesemuanya akan menjelma dalam perilaku anak dan tindakan sehari-harinya (Supelli, 2015: 05-08). Sehingga perilaku tersebut mampu merubah pemahaman dan pengetahuan anak yang selanjutnya berimplikasi pada perubahan perilaku mereka (Wiyadi, 2018:134). Di tengah krisis karakter yang menimpa anak saat ini, revolusi mental memang sangatlah penting untuk dikerjakan untuk menghadapi pesatnya perkembangan dunia iptek yang mudah diakses kapan dan di mana saja anak berada.

Pelanggaran Nilai Moral

Kesehatan mental, budi pekerti luhur akhlak mulia sangat penting bagi perkembangan peradaban dan kebudayaan suatu bangsa, di samping kecerdasan berpikir dan kemampuan intelektual. Upaya untuk meningkatkan kecerdasan berpikir, pembangunan mental budi pekerti luhur akhlak mulia dapat dilakukan melalui dunia cerita. Sangatlah mendasar dan penting, cerita bergambar anak, wacana bagi anak, masa pertumbuhan dan perkembangan dirinya perlu ditekankan deskripsi yang jelas dan jeli dalam lakuan tokoh cerita. Pembinaan keteladanan karakter berbudi pekerti luhur harus dimulai sejak dini, sejak anak masih kecil. Pembudayaan etika keteladanan moral yang baik konsisten akan menjadi modal utama dalam pembentukan watak anak berbudi pekerti luhur dan berakhlak mulia. Berdasar bahwa umur merupakan faktor yang penting untuk dipertimbangkan berkaitan dengan tingkat perkembangan dan kematangan anak (Iskandarwassid:128).

Pelanggaran dikatakan perbuatan atau perkara melanggar, hal-hal yang akan atau bisa menyebabkan permasalahan yang memerlukan pemecahan dan solusi (KBBI, 2007:356). Pelanggaran terjadi akibat (1) cerita bergambar anak yang tampil sebagai

rekaman masalah sosial tampak selalu penuh dengan insiden-insiden, kejadian-kejadian, atau hanya menampilkan satu topik yang mengacu pada sumber judul cerpen, sehingga cerita bergambar anak tampak kekurangan penggambaran watak-watak tokoh edukatif yang jelas dan (2) cerita bergambar seringkali semata-mata menyajikan cerita dengan menangkap kejadian-kejadian saja, seharusnya cerita bergambar lebih memperbanyak laku tindakan keteladanan budi pekerti luhur sebagai wahana edukatif sebagai pesan atau amanat melalui penggambaran watak-watak tokoh yang dapat memberikan keteladanan bagi anak sebagai pembaca (Hasanudin, 2007:598).

Problematis keteladanan moral ini berakibat pada pelanggaran etika yang terdeteksi berdasar pada deskripsi perilaku dan sikap tokoh yang dapat menimbulkan pemahaman dan peniruan mengarahkan pada tindakan sikap dan pemikiran pada situasi revolusi mental anak yang pada dasarnya pada masa pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini berdasar bahwa umur merupakan faktor yang penting untuk dipertimbangkan berkaitan dengan tingkat perkembangan dan kematangan anak (Iskandarwassid:128).

Implikasi dan Solusi Pelanggaran Nilai Moral Sastra

Nilai-nilai edukatif pada dasarnya sebuah nilai kehidupan yang bersifat universal (berlaku di mana saja) sebagai nilai dasar kehidupan yang dapat diterapkan anak di mana dia berada dan beraktivitas. Nilai-nilai ini merupakan sumber adat kebiasaan sebagai budaya yang bersifat edukatif yang karakter berbudi pekerti luhur akhlak mulia yang mengandung nilai moral. Sebuah nilai moral yang perlu dikembangkan dalam diri anak sebagai teladan sesuai nilai agama dan kepercayaan. Dengan keteladanan diharapkan anak mendapatkan tindakan berpikir praktis sebagai landasan dasar serta semangat bagi segala tindakan atau perbuatan, bukan hanya mendapatkan keteladanan berpikir teoritis dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari.

Cerita bergambar anak dalam pertumbuhan dan perkembangan pribadi anak memiliki peranan yang cukup vital pengaruhnya dalam pembentukan watak anak, terutama pada usia dini. Cerita bergambar sebagai wahana bacaan anak sebagai bagian dari media belajar perlu diperhatikan keberadaannya. Peran pengarang dalam pemahaman pendidikan budi pekerti luhur dalam cipta karya cerpen anak sangatlah besar. Pendidikan budi pekerti luhur bukanlah pembelajaran keteladanan yang harus dan hanya dihafal saja oleh anak sebagai pembaca, melainkan harus dihayati dan dipraktikkan dalam kehidupan yang sebenarnya. Maka faktor dominan yang menentukan keberhasilan implementasi budi pekerti luhur bagi anak sebagai pembaca adalah terdeskripsikannya dengan jelas.. Keteladanan dari semua unsur tentang praktik perilaku dan sikap karakter budi pekerti luhur mutlak harus terdeskripsikan pada lakuan tokoh dalam cerita. Tanpa adanya deskripsi lakuan karakter watak budi pekerti luhur akhlak mulia yang tepat, maka akan sukarlah untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti luhur.

Pengarang kurang memberikan lebih banyak deskripsi lakuan tindakan berpikir praktis, yang dapat ditiru anak. Maksud orientasi tindakan, pengarang mengesampingkan lakuan yang dapat dijadikan keteladanan karakter berbudi pekerti luhur akhlak mulia berpikir praktis. Sebuah lakuan yang mendorong anak untuk berorientasi melakukan perubahan pada tindakan langsung atau nyata dalam kehidupan sehari-hari. Lakuan berpikir praktis yang yang dikenal sebagai cara untuk menentukan tindakan dengan penggunaan nalar dalam rangka bertindak atau berperilaku keseharian anak. Hal semacam ini akan berimplikasi kurang baik pada diri anak dalam perkembangan kepribadiannya, baik dalam menghadapi lakuan dengan dirinya maupun lakuan terhadap hubungannya dengan lingkungan tempat hidupnya.

Dengan perkembangan iptek yang begitu pesat, sungguh sesuatu yang memerlukan perhatian bagi perkembangan anak, terutama dalam penyajian bacaan bagi

anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Banyak sekali bacaan cerita bergambar yang di dalamnya mengandung nilai-nilai pengajaran yang tidak seharusnya terbaca oleh anak. Sebuah keteladanan yang tidak dapat ditiru dalam kehidupan sehari-hari anak dalam pergaulannya. Hal semacam ini memberikan dampak yang tidak baik, berimplikasi pada sikap dan perilaku anak yang menyimpang pada karakter berbudi pekerti luhur akhlakul karimah yang harus tertanamkan dengan benar pada diri anak sejak dini. Maka selayaknya nilai-nilai berbudi pekerti luhur yang tertuang melalui sikap dan perilaku tokoh dalam cerita bergambar dapat memberikan sumber nilai dan sumber norma bagi anak sebagai pembaca. Bukan bacaan orang tua atau dewasa yang dibacakan, diberikan dan dipaksakan untuk diri anak. Sebagai sumber nilai dan sumber norma, nilai edukatif budi pekerti luhur yang beragama menjadi acuan dalam etika untuk menumbuhkembangkan kesadaran, perilaku budi pekerti berbudi pekerti luhur nilai-nilai kemanusiaan, nilai-nilai Ketuhanan, dan nilai keberadaban. Etika kehidupan yang bertolak dari rasa kemanusiaan yang mendalam dengan menampilkan sikap jujur, saling peduli, saling memahami, peduli lingkungan, saling mencintai, saling menolong, kejujuran, kedisiplinan, taat dan berbakti, keimanan, ketaqwaan di antara sesama. Sehingga keteladanan yang tergambarkan dari setiap penokohan dengan segala konflik kehidupan dan permasalahannya ini dapat memberikan kesadaran pada anak sebagai pembaca sehingga tergugah hatinya, pola pikirnya, penalarannya untuk mampu melakukan adaptasi, berinteraksi, mampu melakukan tindakan proaktif sejalan dengan tuntutan globalisasi dengan penghayatan dan pengamalan agama yang benar serta melakukan kreativitas budaya berbudi pekerti luhur akhlakul karimah dengan baik.

Cerita bergambar anak selayaknya dapat memberikan nilai-nilai yang bermanfaat bagi kehidupan anak. Nilai-nilai yang memberi arahan tentang perilaku, pandangan hidup, dan cara menyikapi sesuatu dalam menghadapi kehidupan. Dengan membaca cerita, anak akan dapat mempertajam pikiran dan perasaan yang dapat menunjang pemahaman bagi dirinya ke arah pendewasaan yang akan menuntun anak pada proses emosional, intelektual, dan imajinatif. Kemampuan anak seperti ini salah satunya dengan meningkatkan pembiasaan membaca cerita. Cerita bergambar anak selayaknya dari segi pragmatik memberikan pendidikan dan hiburan. Dalam arti memberi banyak informasi tentang sesuatu hal, pengetahuan, kreativitas atau keterampilan anak yang memberikan nilai edukatif pendidikan moral atau budi pekerti luhur akhlak mulia. Implikasinya anak mampu membentuk kepribadian dan menuntun kecerdasan emosional anak. Anak akan mampu dan dapat membentuk kepribadian selanjutnya akan dapat menyeimbangkan emosional serta menanamkan konsep diri dan harga diri, mendorong anak menemukan kemampuannya yang realistis, membekali anak untuk memahami kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya, serta membentuk sifat-sifat kemanusiaan pada dirinya. Selanjutnya sebaiknya sebuah cerita anak itu mampu memberikan kesenangan, kenikmatan, dan kepuasan pada diri anak yang bersifat menghibur.

C. KESIMPULAN DAN SARAN

Komik dikatakan sastra bergambar yang bukan hanya buku yang menampilkan visual menarik dan menjadi sebuah hiburan murahan, melainkan bentuk komunikasi visual intelektual yang memiliki kekuatan menyampaikan nilai-nilai pesan dengan bahasa universal, mudah dimengerti, dan selalu diingat mampu memberikan pengaruh sugestif yang kuat pada pertumbuhan dan perkembangan pola pikir anak sebagai penikmat. Nilai-nilai edukatif dapat dikatakan sebagai nilai dasar dalam kehidupan yang dapat diterapkan anak sebagai pembaca di mana dia berada dan beraktivitas. Dengan keteladanan edukatif cerita bergambar media online yang berkarakter ini diharapkan anak mendapatkan teladan tindakan berpikir praktis sebagai landasan, menjadi dasar serta semangat bagi segala

tindakan atau perbuatan, bukan hanya mendapatkan keteladan berpikir teoritis dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari. Pendidikan budi pekerti luhur bukanlah pembelajaran keteladanan yang harus dan hanya dihafal saja oleh anak sebagai pembaca, melainkan harus dihayati dan dipraktikkan dalam kehidupan yang sebenarnya. Tanpa adanya deskripsi lakuan karakter nilai moral yang tepat, maka akan sukarlah untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti luhur tersebut pada anak. Implikasinya segala bentuk sikap dan perilaku kekerasan, kebrutalan, kemarahan, rasa benci, saling bermusuhan, sikap mencela, suka mencuri, suka berbohong, dan lain sebagainya yang tidak patut bagi anak akan terhindarkan. Kejiwaan dan watak anak yang mendapatkan penyegaran edukatif dan religius yang akan menjadi benteng yang baik terhadap perilaku sehari-hari terutama dalam etika pergaulan. Keberadaan cerita bergambar anak dapat mengembangkan cara berpikir anak (revolusi mental) yang memungkinkan anak lebih banyak menarik manfaat bagi perkembangan intelektual maupun emosionalnya.

Cerita bergambar anak selayaknya dari segi pragmatik memberikan pendidikan dan hiburan. Dalam arti memberi banyak informasi tentang sesuatu hal, pengetahuan, kreativitas atau keterampilan anak yang memberikan nilai edukatif pendidikan moral atau budi pekerti luhur akhlak mulia. Sehingga anak mampu membentuk kepribadian dan menuntun kecerdasan emosional, sehingga dapat menyeimbangkan emosional serta menanamkan konsep diri dan harga diri, mendorong anak menemukan kemampuannya yang realistis, membekali anak untuk memahami kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya, serta membentuk sifat-sifat kemanusiaan pada dirinya. Dalam bentuk lain, kandungan moral dan religius dalam cerita bergambar anak tersebut harus menjadi kriteria pemilihan serius dan penting. Pendidik harus dapat memberikan pencerahan wawasan dengan berbagai sudut pandang, sehingga anak tidak mengalami gangguan perkembangan psikologisnya. Dengan pemahaman yang tepat, akan berimplikasi pada sikap dan perilaku yang tepat dan benar.

REFERENSI

- Aminudin. 2013. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Bonnef, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Perpustakaan Populer Gramedia.
- Basuki, dkk.. 2013. *Pedoman Penciptaan Susana Sekolah Yang Kondusif Dalam Rangka Pembudayaan Budi Pekerti Luhur Bagi Warga Sekolah*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *(KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Balai Pustaka.
- Dinas Pendidikan Prov. Jatim. 2016. *Majalah Info*. Surabaya: UPT Tekkomdik Dinas Pendidikan Prov. Jatim. Hlm 15-17, ed. 10, vol. 15//)
- Femina. (1995). *Femina*, 23(29).
- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development*(6 th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Iskandarwassid, 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maharsi, I. (2011). *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

- Muktiono, J. D. (2003). *Aku Cinta Buku, Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sarumpaet, Riris K. Toha. 2010. *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Edisi Revisi. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Supelli, Karlina. Sketsa. 2015. *Pendidikan Dari Dan Untuk Pendidikan*. Edisi V Maret. Surabaya: Sejahtera Mandiri Teknik.
- Tanuwijaya, Sulchan. 2010. *Bahasadan Sastra di Sekolah Dasar/PDGK4109*. Bandung: Universitas Terbuka
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Kidlington: Focal Press.
- Waluyanto, H. D. (2005). *Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran*. Nirmana, 7(1).
- Wiyadi. 2013. *Membina Akidah dan Akhlak*. Solo: Aqila-PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri

PENGUNAAN APLIKASI EDMODO PADA KELAS VOCABULARY

Siti Mafulah

Universitas Kanjuruhan Malang

ulfasengkaling@gmail.com

ABSTRACT

Based on the current English Education Department vision, Edmodo gives an excellent contribution to be applied in the teaching learning process. This community service was applied in Vocabulary class which students in the second semester. Edmodo has many features such as the time submission management that educate students to be discipline, when the assignment given in certain time, students have to submit it in the given time. On the other hand if the students are late in submitting the assignment they cannot submit the assignment given because the assignment portal is locked. Another feature in Edmodo is quiz. Lecturer can give quiz and the students do the quiz online. The next feature is questionnaire. In questionnaire, lecturer can use this feature to get the data about something, the evaluation of the teaching learning process, for example. This paper depicts how the use of Edmodo in Vocabulary class, what are the difficulties faced in the teaching learning process and what are the advantages of using Edmodo in Vocabulary class

Keywords : technology, Edmodo, vocabulary class

A. PENDAHULUAN

Prodi pendidikan bahasa inggris telah menetapkan visi terbarunya yaitu untuk menjadi prodi yang unggul dalam bidang pengajaran dan pembelajarn bahasa inggris dan mengembangkan IPTEKS, ilmu pengetahuan teknologi dan seni pada tahun 2025. Sedangkan misi prodi pendidikan bahasa inggris untuk mencapai visi tersebut adalah pertama menjadikan prodi yang berdaya saing tinggi dalam mencetak guru yang profesional dengan dibekali IPTEKS. Kedua melaksanakan penelitian dan mengembangkan IPTEKS dalam bidang pengajaran dan pembelajaran. Ketiga pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Keempat berpartisipasi aktif dalam kerkjasama dalam dan luar negeri untuk meningkatkan kualitas prodi pendidikan bahasa inggris serta yang kelima adalah menagement prodi yang efektif, transparan dan akuntabel.

Dengan disahkannya visi misi prodi pendidikan bahasa inggris ini. Sudah menjadi kewajiban bagi seluruh dosen untuk melaksanakan pengabdian yang sesuai bidang dan berbasis teknologi. Mengingat minimnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di kalangan prodi pendidikan bahasa inggris sangatlah diperlukan untuk mengadakan pelatihan penggunaan suatu aplikasi yang berbasis teknologi. Adapun masalah-malalah yang dihadapi oleh prodi dalam mencapai visi misi yang telah ditentukan adalah:

1. Minimnya dosen yang menggunakan teknologi dalam proses belajar pembelajaran dalam kelas. Sampai saat ini hanya da beberapa dosen saja yang menggunakan teknologi dalam proses belajar pembelajaran. Dalam hal ini Edmodo hanya digunakan oleh satu dari jumlah total 24 dosen yang ada di lingkungan prodi pendidikan bahasa inggris.
2. Minimnya pengetahuan mahasiswa dalam penggunaan teknologi .

Hampir semua mahasiswa memiliki smartphone akan tetapi penggunaannya hanya sekedar untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman-teman yang lainnya saja. Atau hanya sekedar untuk menghibur diri dengan bermain youtube dan lain sebagainya yang tidak menunjang keberhasilan mereka dalam dunia pendidikan.

3. penguasaan kosakata yang terbatas. Karena kosakata merupakan cikal bakal dari semua keahlian dan belajar bahasa maka pemilihan kelas *vocabulary* sangatlah beralasan. Brown (2007) mengatakan bahwa model pembelajaran tidak hanya mempengaruhi proses belajar mengajar tetapi juga mempengaruhi bagaimana cara penguasaan kata itu sendiri.

Berdasarkan fakta dari mitra tersebut diatas, maka pelatihan Edmodo sangatlah diperlukan. Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian menunjukkan hasil yang bagus diantaranya: Asmuni (2015) dalam penelitiannya Pengaruh Penggunaan Media Jejaring Sosial Edmodo terhadap Partisipasi Mahasiswa dalam Diskusi Kelas pada Materi Ajar Teoretis dan Praktis menyimpulkan bahwa hasil penelitiannya membuktikan bahwa (1) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media jejaring sosial Edmodo terhadap partisipasi mahasiswa dalam diskusi kelas pada materi ajar teoretis maupun praktis. (2) Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media jejaring sosial Edmodo dengan partisipasi mahasiswa dalam diskusi kelas pada materi ajar yang bersifat teoretis. (3) Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media jejaring sosial Edmodo dengan partisipasi mahasiswa dalam diskusi kelas pada materi ajar yang bersifat praktis.

Kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Basori. 2013. Pemanfaatan Social Learning Network Edmodo dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIP UNS. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa (1). terdapat peningkatan signifikan dari pengajaran penggunaan edmodo yaitu kategori tinggi 52.74% dan sangat tinggi 38.24%. (2) Edmodo membantu manajemen belajar mengajar (3) Sangat mudah penggunaan edmodo dan (4) Tingginya angka kepuasan terhadap penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Ainayah (2015) dengan menganalisa penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran otomatisasi perkantoran di SMKN 1 Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Edmodo untuk kelas X APK 5 dimanfaatkan sebagai kelas pelengkap, siswa kelas X APK 5 dapat menerima dengan baik penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran e-learning, guru juga sangat terbantu dengan adanya Edmodo, sebagai media pembelajaran e-learning Edmodo memiliki banyak kelebihan terutama dari segi fitur-fitur yang ditawarkan, dan kekurangan dari penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran e-learning sangat bergantung dengan jaringan internet.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas maka pengabdian kepada masyarakat dengan tujuan meningkatkan kemampuan pemanfaatan Edmodo sangatlah penting untuk dilakukan. Adapun tujuan dari artikel ini adalah untuk mendeskripsikan tentang: 1. bagaimana proses pengenalan Edmodo sebagai sarana pembelajaran di kelas Vocabulary, 2. Apa saja kesulitan-kesulitan yang dihadapi mahasiswa dalam menggunakan edmodo sebagai sarana pembelajaran, 3. sejauh mana Edmodo bermanfaat bagi pembelajaran kelas vocabulary.

B. METODE

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pelaksanaan penggunaan Edmodo dalam kelas vocabulary dilakukan dengan cara sebagai berikut:

Pertama, pemberian pengetahuan dan wawasan tentang media secara umum dan penerapannya dalam pengajaran Bahasa Inggris. Pemberian wawasan tentang media

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. dalam pemberian wawasan tentang Edmodo sebagai media ini, pelaksana kegiatan akan memberikan wawasan dalam hal ini memberikan gambaran tentang penggunaan media yang benar akan membuat siswa mudah mengingat dan menyukai pelajaran yang kita berikan.

Kedua, pengenalan Edmodo sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yang dapat diterapkan dalam kelas. Pada sesi ini akan di contohkan bagaimana pembuatan akun yang nantinya akan dapat dipergunakan untuk mengikuti lkelas mata kuliah tertentu.

Setelah sesi kedua usai, sesi yang paling di nanti yaitu Workshop pembuatan akun masing-masing mahasiswa untuk dapat bergabung dengan kelas matakuliah yang sesuai dengan tema yang diajarkan dalam kelas. Pada sesi ini mahasiswa yang sudah mempunyai akun akan dikasi kode grup kelas dan berdiskusi sesuai dengan tema dan materi yang diberikan oleh dosen.

Setelah kegiatan ini berakhir masing-masing kelompok diminta untuk mendemonstrasikan diskusi yang telah dilakukan dalam kelompok kelas masing-masing dan bagaimana cara mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen dengan cepat dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh dosen.. Sesi ini diharapkan mahasiswa mampu mengikuti perkuliahan dengan baik dan dapat melatih kedisiplinan diri dalam mengerjakan tugas. Karena ketika mahasiswa terlambat mengumpulkan tugas yang diberikan dosen maka mahasiswa tersebut tidak bisa lagi mengupload tugas yang diberikan sehingga menngurangi nilai mahasiswa tersebut.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan beberapa tahap yang telah diuraikan dalam langkah-langkah pelaksanaan pada pembahasan sebelumnya maka didapat hasil sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengenalan Edmodo sebagai sarana pembelajaran di kelas *Vocabulary*.

Pengenalan Edmodo diberikan pada awal perkuliahan *Vocabulary*. Sedangkan untuk tahapan-tahapan pengenalannya adalah sebagai berikut: pertama tahap persiapan, peminjaman laboratorium komputer dilakukan karena untuk memperkenalkan edmodo harus menggunakan jaringan internet. Setelah peminjaman lab komputer diperoleh maka tahap selanjutnya adalah mengajak semua mahasiswa kelas *vocabulary* ke laboratorium komputer untuk dapat menggunakan fasilitas laboratorium yang ada dengan jumlah perangkat komputer yang memadai serta jaringan yang lebih stabil bila dibandingkan dengan jaringan internet yang ada di kelas. Tahapan selanjutnya adalah memperkenalkan edmodo kepada mahasiswa semester dua yang sedang mengambil mata kuliah *Vocabulary*.

Pengenalan Edmodo diberikan dengan cara peneliti memperkenalkan apa itu Edmodo, Edmodo adalah suatu bentuk media pembelajaran online yang dapat membantu jalannya pembelajaran di kelas. Bentuk dan cara pengoperasiannya mirip dengan Facebook yang mereka sudah tidak asing lagi akan tetapi dalam Edmodo tidak mengandung iklan seperti yang muncul pada Facebook. Jadi Edmodo bisa digunakan untuk memperkuat pembelajaran di kelas. Mahasiswa diminta membuka Edmodo.com kemudian membuat akun. Caranya mereka harus memasukkan email mereka masing-masing. Setiap mahasiswa harus memiliki akun sendiri dan harus bergabung dengan kelas yang telah disediakan oleh dosen yaitu kelas *Vocabulary* dengan memberikan kode grup. Selanjutnya mahasiswa bergabung di grup kelas *Vocabulary* dengan memasukkan kode yang telah diberikan oleh peneliti.

Setelah bergabung di grup kelas dosen dan mahasiswa dapat melakukan hal berikut ini: pertama dosen dan mahasiswa dapat saling bertegur sapa, kedua dosen dapat

memberikan materi perkuliahan dengan meng-*upload* materi yang akan dibahas dalam edmodo selanjutnya mahasiswa dapat membaca materi yang diberikan oleh dosen. Dosen tidak hanya bisa mengupload materi saja akan tetapi bisa digunakan untuk memberikan kuis. Kuis dapat diberikan dalam bentuk pilihan ganda dan mahasiswa bisa langsung memilih didalam aplikasi ini. Untuk memberi kuis dosen dapat membuka kolom *quiz* sedangkan apabila ingin memberi tugas, dosen bisa menggunakan kolom *assignment*. Selain itu edmodo juga dapat mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan kolom *poll*. Pada kolom ini, dosen dapat memberikan kuisioner tentang pembelajaran yang telah dilakukan. Pada polling ini dosen akan langsung mendapatkan jawaban yang diinginkan dalam bentuk prosentase.

Setelah memperkenalkan apa itu Edmodo serta fitur apa saja yang ada didalamnya. Peneliti dan mahasiswa mempraktekkan satu per satu penggunaan dari masing-masing fitur. Pertama pada kolom *note*. Peneliti mencoba menyapa mahasiswa dan mereka harus membalas sapaan tersebut. Dilanjutkan dengan fitur *assignment* disini peneliti memberikan contoh tugas dengan memberikan batas akhir pengumpulan, baik hari, tanggal maupun jam akhir pengumpulannya. Dari sini didapatkan bahwa mahasiswa yang terlambat mengumpulkan tugas tidak akan dapat mengupload tugas mereka karena sudah melebihi batas waktu yang telah ditentukan. Dari fitur ini bisa didapatkan bahwasanya mahasiswa harus disiplin dalam mengumpulkan tugas dan akan terlihat sekali siapa yang aktif maupun yang tidak aktif. Pada fitur *quiz* peneliti mencoba memberikan soal pilihan *true and false* dari soal yang diberikan mahasiswa memberikan jawaban mereka kemudian peneliti melihat hasil dari jawaban mereka. Pengenalan Edmodo diakhiri dengan polling tentang pembelajaran yang dilakukan.

2. Apa saja kesulitan-kesulitan yang dihadapi mahasiswa dalam menggunakan Edmodo sebagai sarana pembelajaran.

Kesulitan yang dihadapi mahasiswa dalam menggunakan Edmodo sebagai sarana pembelajaran adalah sebagai berikut: yang pertama adalah terkendalanya adalah kurang lancarnya jaringan internet. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ainiyah (2015) yang menyatakan kekurangan dari penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran e-learning sangat bergantung dengan jaringan internet.

Kedua ada beberapa mahasiswa yang tidak memiliki smartphone sehingga harus pergi ke warnet untuk mengirim tugas yang telah diberikan. Bahkan ada yang meminjam hape teman untuk mengirim tugas yang diberikan sehingga terkadang mereka mengumpulkan tugas melewati batas akhir yang telah ditentukan. Sedangkan kesulitan ketiga yaitu mahasiswa terkadang masih membutuhkan penjelasan yang lebih tentang materi yang telah diberikan sehingga membutuhkan waktu lagi untuk membahas apa yang telah dipelajari melalui Edmodo.

3. Sejauh mana Edmodo bermanfaat bagi pembelajaran kelas vocabulary.

Manfaat yang didapatkan dari penggunaan edmodo sebagai sarana pembelajaran adalah pertama pembelajaran dapat dilakukan secara online dan tidak perlu tatap muka meskipun ada kalanya harus bertatap muka karena ada hal yang perlu penjelasan lebih. Kedua motivasi mahasiswa meningkat, dengan menggunakan sarana online ini mahasiswa terlihat antusias untuk mengikuti pelatihan penggunaan Edmodo sebagai sarana pembelajaran. Kesan yang diberikan terhadap pelatihan ini adalah mereka menyukai pembelajaran menggunakan Edmodo sebagai sarana pembelajaran supaya pembelajaran tidak monoton didalam kelas saja. Mahasiswa juga terlihat lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Asmuni (2015) yang menyatakan

terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media jejaring sosial Edmodo dengan partisipasi mahasiswa dalam diskusi kelas pada materi ajar yang bersifat praktis.

Manfaat yang lain adalah membuat mahasiswa lebih disiplin. Ketika dosen memberikan assignment dan menentukan batas akhir pengumpulan tugas maka mahasiswa harus mengumpulkan tugas sesuai jadwal yang telah ditentukan kalau tidak mereka tidak dapat mengupload tugas mereka dan mereka tidak akan mendapatkan nilai dari tugas yang diberikan. Hal ini senada dengan hasil penelitian Basori (2013) yang menyatakan bahwa Pemanfaatan Social Edmodo membantu manajemen belajar mengajar.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pelatihan penggunaan Edmodo sebagai sarana pembelajaran dapat disimpulkan bahwa Edmodo sangat bermanfaat bagi pembelajaran di kelas. Diantaranya menumbuhkan rasa tanggung jawab dan disiplin mahasiswa dalam mengerjakan tugas, meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar karena pembelajaran tidak monoton didalam kelas saja. Akan tetapi Edmodo juga mempunyai kekurangan diantaranya adalah bergantung pada jaringan internet. Apabila jaringan internet tidak ada maka Edmodo tidak dapat dilakukan. Saran untuk penelitian ataupun pengabdian selanjutnya adalah penggunaan Edmodo dalam meningkatkan kualitas kemampuan bahasa Inggris mahasiswa baik yang mata kuliah skill maupun yang mata kuliah konten.

REFERENSI

- Ainiyah, Z. (2015). *Edmodo sebagai media pembelajatan E-Learning pada mata pelajaran otomatisasi perkantoran di SMKN 1 Surabaya*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Asmuni, & Hidayati., W., S., (2015). Pengaruh Penggunaan Media Jejaring Sosial Edmodo terhadap Partisipasi Mahasiswa dalam Diskusi Kelas pada Materi Ajar Teoretis dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran STKIP PGRI Jombang*, Jawa Timur, Indonesia, 25 - 26 April 2015 P.98-107(online diakses pada tanggal 24 Februari 2017)
- Basori. (2013). Pemanfaatan Social Learning Network “Edmodo” dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIP UNS. *JIPTEK*. Vol VI, No. 2. (Online, diakses 20 Februari 2017).
- Brown, D. (2007). *Teaching by principle. An interactive approach to language pedagogy*. New York:Pearson Education
- Suriadhi, G. (2014). Pengembangan E-learning Berbasis Edmodo pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMPN 2 Singaraja. *Journal Edutech*. Vol. II No. 1.(Online diakses 20 Februari 2017)
- Puspita S.C&Palekahelu, D.T. (2014). pemanfaatan edmodopada pembelajaran bahasa Inggris siswa kelasX sma al-azhar wirosaritahun ajaran 2013-2014. fakultas teknologi informatika. Universitas kristen satya wacana.

PEMANFAATAN *BLENDED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Suhardini Nurhayati

S3 Pendidikan Bahasa Indonesia

Universitas Negeri Malang

dinimenyok@gmail.com

ABSTRAK

Seiring perkembangan teknologi informasi, berbagai kecanggihan mulai bermunculan, salah satunya adalah menggabungkan pembelajaran konvensional (tatap muka) dan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang dilakukan secara online yang disebut dengan *Blended Learning*. *Blended Learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia tak lagi hanya menerapkan sistem tatap muka. *Blended Learning* sebagai alternatif untuk mengintegrasikan cara pembelajaran tradisional tatap muka dan jarak jauh dengan sumber belajar online dan beragam pilihan komunikasi yang digunakan oleh guru dan siswa. Pembelajaran bahasa pun lebih komunikatif dan bermakna karena memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi. Para siswa juga tidak hanya akan belajar bahasa Indonesia, namun diarahkan membuka interaksi dan mengikuti aktivitas sosial untuk memungkinkan mereka menerapkan ilmu yang didapatnya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah siswa sekolah dasar yaitu memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar. *Blended learning* mempunyai beberapa model. Model yang sesuai di pendidikan dasar adalah *Model Web Centric Course* adalah penggunaan Internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka, sedangkan fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini pendidik bisa memberikan petunjuk pada peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuatnya. Peserta didik juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan pendidik lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut. Pembelajaran bahasa Indonesia tidak lagi bersumber hanya pada buku teks namun mempunyai banyak sumber dari internet yang dilokalisasi dalam beberapa ruang khusus. Beberapa platform yang digunakan dalam pembelajaran dengan *Blended Learning* pembelajaran bahasa Indonesia adalah *group miling list seperti yahoo dan gmail*, Web Blog Guru, Sosial Media (Facebook, Twitter, Instagram, Path, dan lain-lain yang langsung dikendalikan satu arah oleh guru. Adapun materi pembelajaran bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan dan sastra yaitu membaca, menulis, menyimak, berbicara, dan sastra. Keempat keterampilan dan sastra ini diwujudkan dalam pembelajaran membaca, menulis, menjawab pertanyaan lisan/tulis, mengemukakan pendapat, menceritakan kembali, melaporkan pengamatan, menyusun dan membaca puisi/prosa, menyusun dialog dan bermain peran, dll. Semua materi tersebut selain diajarkan secara tatap muka juga diajarkan melalui *on line* yang dimasukkan dalam satu sumber *miling list, you tube, web blog guru, dan facebook sekolah*.

Kata kunci: *blended learning*, pembelajaran, bahasa Indonesia, sekolah dasar

A. PENDAHULUAN

Perkembangan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berlangsung begitu pesat, sehingga sudah sewajarnya para ahli/pakar menyebut hal ini sebagai suatu revolusi. Sekalipun kemajuan tersebut masih dalam perjalanannya, sejak sekarang sudah dapat diperkirakan bakal terjadi berbagai perubahan di bidang informasi maupun bidang-bidang kehidupan lain yang berhubungan, sebagai implikasi dari perkembangan keadaan tersebut. Perubahan-perubahan yang akan dan sedang terjadi, terutama disebabkan oleh potensi dan kemampuan teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan manusia untuk saling berhubungan (*relationship*) dan memenuhi kebutuhan mereka akan informasi hampir tanpa batas.

Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam perkembangannya mempengaruhi dunia pendidikan semakin terasa sejalan dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang dilakukan secara konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. Bishop G. (1989) meramalkan bahwa pendidikan masa mendatang akan bersifat luwes (*flexible*), terbuka, dan dapat diakses oleh siapapun juga yang memerlukannya tanpa memandang faktor jenis kelamin, usia, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya. Sedangkan Mason R. (1994) berpendapat bahwa pendidikan mendatang akan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berinteraksi dan kolaborasi, bukannya gedung sekolah.

Dahulu manusia sering mengalami kesulitan-kesulitan dikarenakan adanya beberapa keterbatasan dalam berhubungan satu dengan lainnya. Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kesulitan-kesulitan yang dialami manusia seperti faktor jarak, waktu, jumlah, kapasitas, kecepatan, dan lain-lain. Saat ini kesulitan-kesulitan manusia dapat diatasi dengan dikembangkannya berbagai Teknologi Informasi dan Komunikasi mutakhir. Misalnya dengan adanya satelit hampir tidak ada lagi batas, jarak, dan waktu untuk menjangkau khalayak yang dituju di mana pun dan kapan pun. Begitu juga dengan kemampuan menerima, mengumpulkan, menyimpan, dan menelusuri kembali informasi yang dimiliki oleh perangkat teknologi informasi seperti komputer, videotape, video compact disc, maka hampir tidak ada lagi hambatan yang dialami untuk memenuhi segala kebutuhan dan keperluan yang berkenaan dengan kemampuan sasaran yang digunakan.

Dunia pendidikan di Indonesia di masa mendatang lebih cenderung berkembang pada bentuk pendidikan dan pelatihan terbuka dengan menerapkan sistem pendidikan dan pelatihan jarak jauh (*distance learning*). Berbagai sumber belajar bersama antar lembaga penyelenggara pendidikan dan pelatihan dalam sebuah jaringan, penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif, seperti CD-ROM Multimedia, dalam pendidikan secara bertahap menggantikan Televisi dan Video serta memanfaatkan penggunaan teknologi internet secara optimal dalam pengembangan pembelajaran.

Pembelajaran-pembelajaran yang dikembangkan cenderung akan menggabungkan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi itulah yang dikembangkan sebagai pembelajaran campuran atau lebih dikenal dengan istilah *Blended Learning*, yaitu menggabungkan pembelajaran konvensional (hanya tatap muka) dengan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui *Blended Learning* sistem pembelajaran menjadi lebih luwes dan tidak kaku.

Konsep *Blended Learning*

Blended learning telah menjadi sangat mengikuti mode saat ini, terutama di pendidikan tinggi. Secara umum, blended learning memiliki tiga makna antara lain: 1) perpaduan/integrasi pembelajaran tradisional dengan pendekatan berbasis web on-line; 2) kombinasi media dan peralatan (misalnya buku teks) yang digunakan dalam lingkungan e-learning, dan 3) kombinasi dari sejumlah pendekatan belajar-mengajar terlepas dari teknologi yang digunakan.

Model blended learning merupakan gabungan dua lingkungan belajar. Di satu sisi, ada pembelajaran tatap muka di lingkungan tradisional, di sisi lain ada lingkungan pembelajaran terdistribusi yang mulai tumbuh dan berkembang dengan cara-cara eksponensial sebagai teknologi baru yang kemungkinan diperluas untuk distribusi komunikasi dan interaksi. Dalam uraian ini, blended learning dianggap sebagai integrasi pembelajaran tatap muka dan metode pembelajaran dengan pendekatan on-line.

Blended learning merupakan model pembelajaran campuran antara teknologi online dengan pembelajaran tatap muka dengan biaya yang rendah, tetapi cara efektif untuk

mengirimkan pengetahuan dalam dunia global. Sebagaimana pendapat lain dikatakan bahwa: *"A blended learning approach combines face to face classroom methods with computer-mediated activities to form an integrated instructional approach. In the past, digital materials have served in a supplementary role, helping to support face to face instruction"* (http://weblearning.psu.edu/blended-learning-initiative/what_is_blended_learning). Selain itu *Blended learning is defined as a mix of traditional face-to-face instruction and e-learning* (Koohang, 2009). New South Wales Department of Education and Training (2002) provides a simple definition: *Blended learning is learning which combines online and face-to-face approaches*. Sampai sekarang, tidak ada consensus tentang definisi tunggal untuk blended learning. Selain itu, istilah "blended," "hybrid," dan "mixed-mode" yang digunakan secara bergantian dalam literatur penelitian terbaru. Istilah yang lebih disukai di Penn State dalam pembelajaran diatas adalah "blended".

Pada dasarnya, penggunaan model blended learning adalah cara baru untuk kedua mengajar dan belajar dalam lingkungan pendidikan dasar. Tiga alasan utama mengapa blended learning dipilih antara lain: 1) Memperbaiki materi pembelajaran; 2) Meningkatkan akses / fleksibilitas; dan 3) Meningkatkan efektivitas biaya. Tiga alasan pemilihan model blended learning di atas karena: 1) Berkontribusi dalam pengembangan dan dukungan strategi interaktif tidak hanya dalam mengajar tatap muka, tetapi juga dalam pendidikan jarak jauh. Mengembangkan kegiatan terkait dengan hasil pembelajaran yaitu fokus pada interaksi peserta didik, bukan hanya penyebaran konten. Selain itu, dapat menawarkan lebih banyak informasi yang tersedia bagi peserta didik, umpan balik yang lebih baik dan lebih cepat dalam komunikasi yang lebih kaya antara guru dan siswa; dan 2) Akses untuk belajar merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi pertumbuhan pembelajaran lingkungan. Peserta didik dapat mengakses materi setiap saat dan dimana saja. Selanjutnya, mereka dapat melanjutkan sesuai dengan kemampuannya. Namun model blended learning memungkinkan mereka setelah menyelesaikan pekerjaan mereka, keluarga dan komitmen sosial lainnya untuk mulai belajar.

Program model blended learning mencakup beberapa bentuk alat pembelajaran, seperti kolaborasi perangkat lunak, program berbasis web online, dan elektronik yang mendukung sistem kinerja dalam tugas lingkungan belajar, dan pengetahuan manajemen sistem.

Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Paradigma pembelajaran bahasa telah mengalami pergeseran sejak terjadinya perubahan Kurikulum 1984 ke Kurikulum 1994 yang lalu. Pergeseran itu ditandai dengan berubahnya orientasi pembelajaran pada saat diberlakukannya Kurikulum 1984. Ketika Kurikulum 1984 diberlakukan, pembelajaran berfokus pada penguasaan hal-hal yang bersifat gramatikal. Sementara itu, Kurikulum 1994 yang diganti menjadi Kurikulum 2004 dan kemudian disempurnakan menjadi Kurikulum 2006 menghendaki pembelajaran berorientasi pada pengembangan 4 keterampilan berbahasa, yaitu: mendengarkan (*listening*), membaca (*reading*), berbicara (*speaking*), dan menulis (*writing*). Orientasi pembelajaran pada keempat keterampilan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi baik lisan maupun tulisan.

Orientasi ini berubah dalam Kurikulum 2013 (K13) yang menjadikan bahasa Indonesia sebagai *penghela* bagi semua muatan bidang studi. Jam belajar bahasa Indonesia lebih banyak dibanding muatan yang lain. Kondisi ini belum mampu menyentuh tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu; (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; (2) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; (3) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; dan (5) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi, oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi antara satu dengan yang lain.

Belajar bahasa Indonesia di sekolah merupakan pokok dari proses pendidikan di sekolah. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia sesuai standar kurikulum.

Standar kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap yang baik terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kurikulum ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global. Dengan standar kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan; (1) peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil pengetahuan bangsa sendiri; (2) guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar; (3) guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya; (4) orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah; (5) Sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia.

Menurut Eggen & Kauchak (1998) menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu; (1) siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan; (2) guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran; (3) aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya

didasarkan pada pengkajian; (4) guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi; (5) orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir; dan (6) guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Pembelajaran bukan hanya dilakukan melalui tatap muka di kelas saja, melainkan siswa bisa belajar di rumah, sehingga proses pembelajaran tidak terhenti di dalam kelas saja, melainkan siswa dapat meneruskannya di rumah. Untuk itu penulis mencoba menggunakan model pembelajaran berbasis ICT yaitu Blended Learning untuk kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia. Blended Learning sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau Blended e-Learning menggabungkan aspek Blended e-Learning seperti pembelajaran berbasis web, streaming video dengan pembelajaran tradisional atau tatap muka, sehingga judul artikel ilmiah ini adalah **Pemanfaatan *Blended Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.**

Pemanfaatan *Blended Learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini telah dilakukan di SD Insan Amanah Kota Malang yang beralamat di Perum Griyashanta Blok M- Jl. Soekarno Hatta Malang.

B. PEMBAHASAN

Peran Blended Learning dalam Pembelajaran

Pada dasarnya Blended Learning menekankan penggunaan Internet. Seperti pendapat Rosenberg (2001) menekankan bahwa Blended Learning merujuk pada penggunaan teknologi Internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Teknologi dan media lain pun dapat digunakan pada pembelajaran ini. Materi pengajaran dan pembelajaran yang disampaikan melalui media ini ialah teks, grafik animasi, simulasi, audio, video, soal-soal ujian, dan ada kelompok diskusi.

Perbedaan pembelajaran konvensional atau tradisional dengan Blended Learning yaitu dalam kelas tradisional, posisi guru sebagai fokus utamanya jadi guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya. Sedangkan dalam pembelajaran Blended Learning fokus utamanya adalah pelajar. Pelajar harus mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran Blended Learning akan mengharuskan peserta didik memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri.

Blended Learning ini bukan berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengembangan teknologi pendidikan, sehingga memudahkan para guru dan peserta didiknya berkomunikasi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Selain itu model pembelajaran Blended Learning ini dapat digunakan sebagai media ujian online yang memiliki banyak keunggulan diantaranya: Lebih mudah membuat variasi soal, memudahkan dalam penilaian karena skor nilai akan muncul jika ujian selesai dikerjakan, nilai hasil ujian siswa secara otomatis masuk ke link email guru dan siswa, sehingga memudahkan dalam pelaporan nilai ke orangtua dan sekolah, skor nilai dapat dilihat langsung oleh siswa dan akan tersimpan pada sistem, variasi pengacakan soal dan pilihan jawaban lebih mudah sehingga tingkat keakuratan hasil ujian siswa lebih terjamin, dapat menghemat kertas karena ujian dapat dilakukan secara online sekaligus

sebagai upaya pembiasaan budaya hemat energi dan ramah lingkungan sebagai implementasi sekolah adiwiyata.

Pemanfaatan *Blended Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pemanfaatan *Blended Learning* dalam pembelajaran bahasa meliputi perpaduan empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Pada pengembangan *Blended Learning* ini alat yang digunakan adalah Website sekolah yang dikembangkan dengan fitur *Blended Learning* sebagai pusat pembelajaran secara online yang didalamnya dilengkapi dengan media pembelajaran berupa;

- (1) ringkasan materi pelajaran bahasa Indonesia;
- (2) video pembelajaran sastra dan sosiodrama yang diunduh dari *youtube* dan video indie karya siswa SD Insan Amanah saat proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas (drama, pidato, pembacaan puisi, dll)
- (3) audio pembacaan pidato, musik pengiring drama, dll;
- (4) animasi kartun untuk pembelajaran menulis dan membaca bagi kelas rendah (1-3) dan pembelajaran menyimak serta berbicara bagi kelas tinggi (4-6);
- (5) gambar dari berbagai sumber di internet untuk membantu proses pembelajaran pengamatan dan menulis laporan; dan
- (6) aneka quiz soal interaktif dengan berbagai model seperti: pilihan ganda, isian singkat, benar salah, menjodohkan, TTS, dan millionaire.

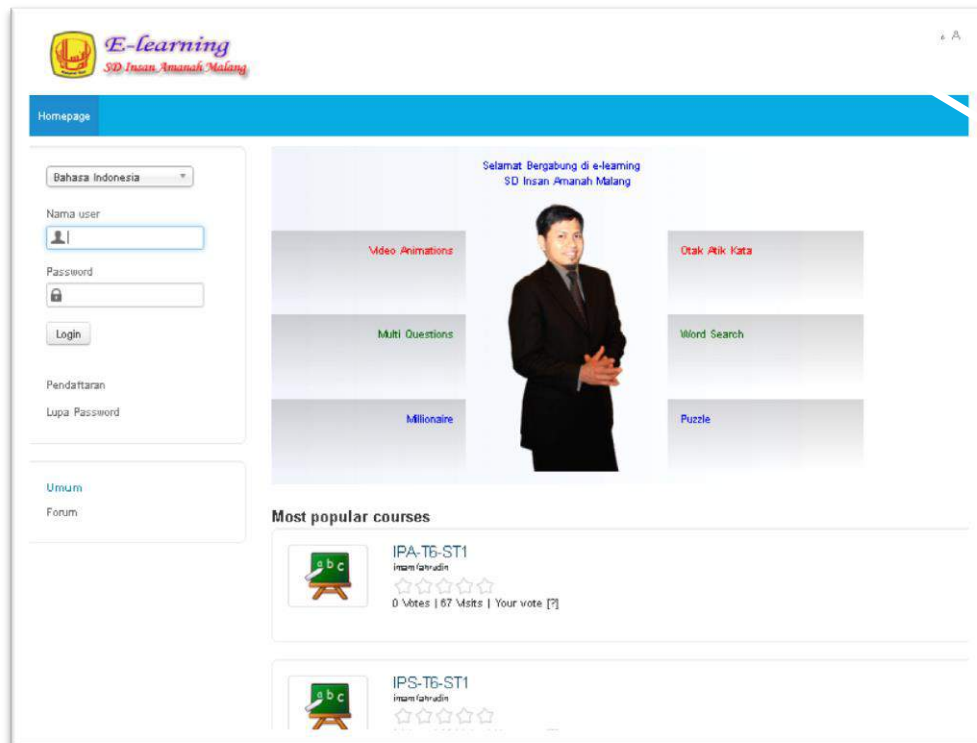
Website sekolah di SD Insan Amanah yang sudah dikembangkan untuk *Blended Learning* adalah <http://e-learning.insanamanah.sch.id> website tersebut dapat diakses secara online dengan media laptop, komputer, Tablet, dan Hand Phone yang terhubung dengan internet.

Pada penerapannya selain website yang bisa diakses secara online juga diperlukan beberapa alat untuk menunjang kegiatan pembelajaran seperti: Laptop, Komputer, Tablet, dan telepon genggam yang terintegrasi dengan jaringan internet. Jaringan internet di SD Insan Amanah cukup memadai untuk implementasi *blended learning*.

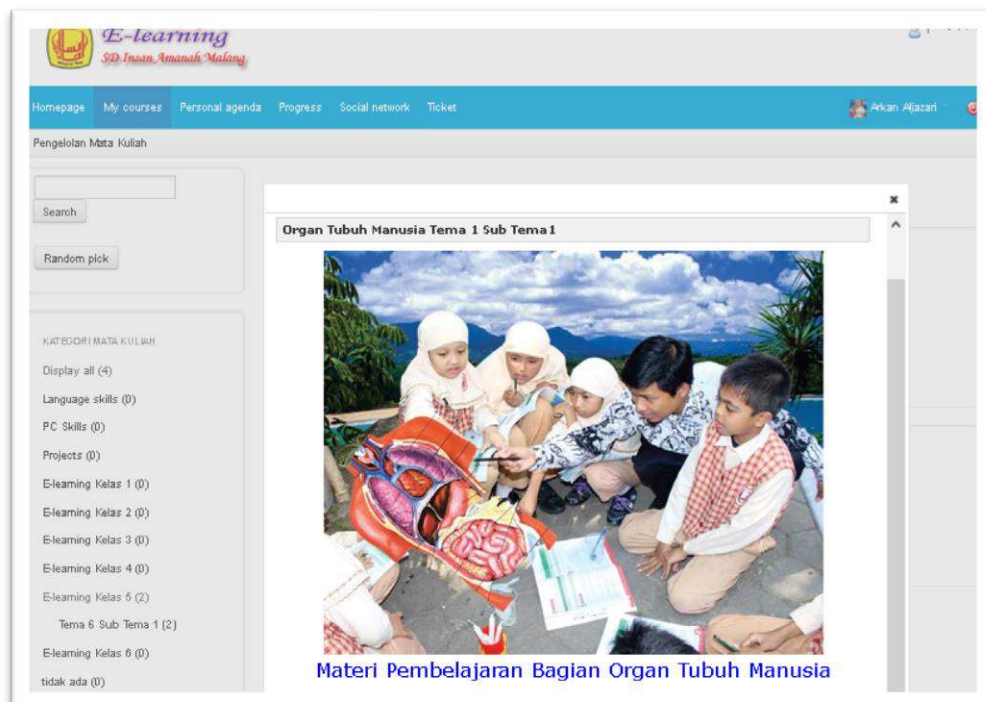
Gambar 1. Blended Learning terintegrasi di website sekolah



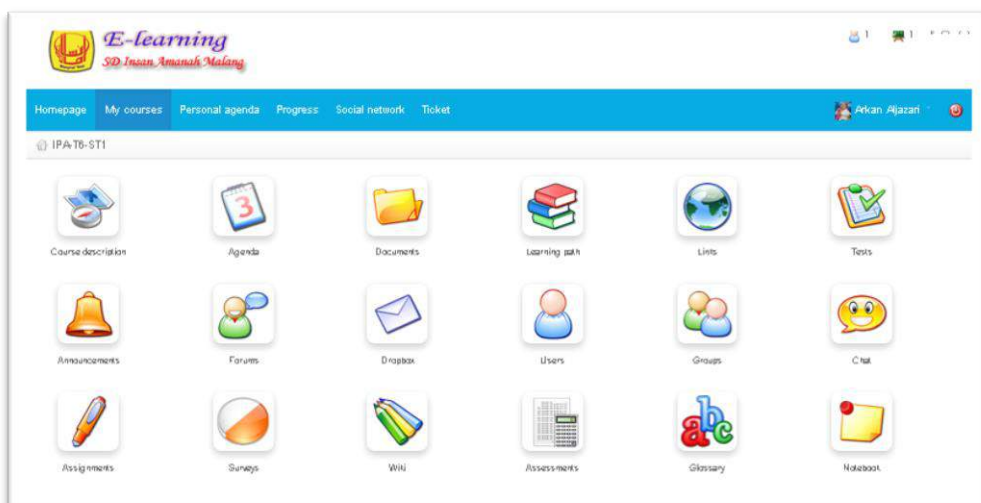
Gambar 2. Tampilan Halaman Utama Blended Learning:



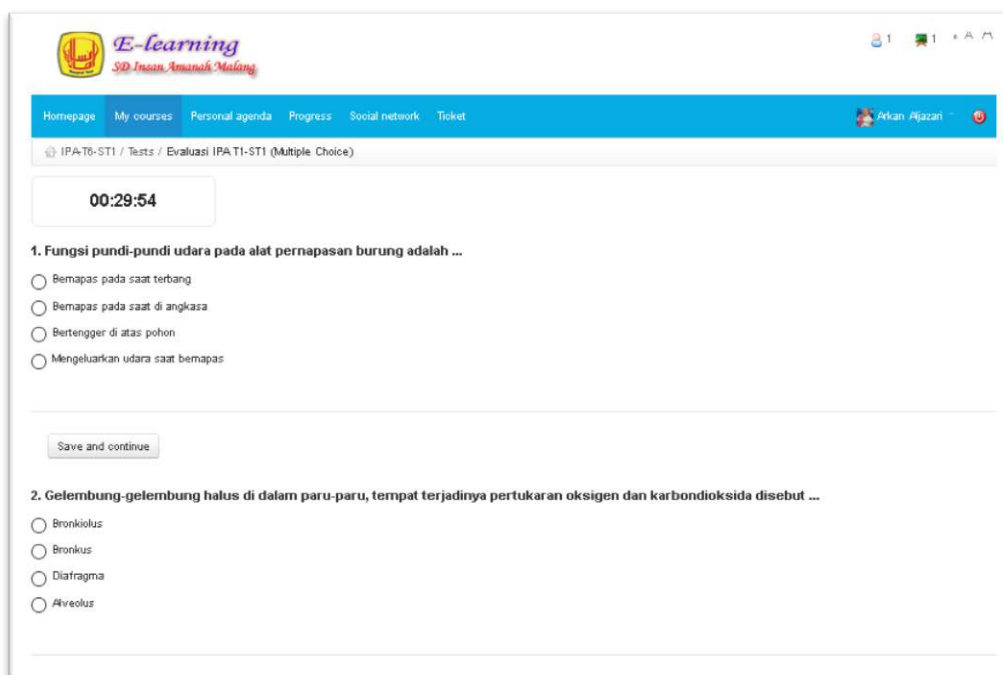
Gambar 3. Tampilan Deskripsi Materi Pembelajaran Pada Tiap Tema:



Gambar 4. Tampilan Menu Media Pembelajaran Disimpan dan Siap Digunakan:



Gambar 5. Tampilan Soal Model Pilihan Ganda:



Gambar 6. Tampilan Soal Model Multi Answer:



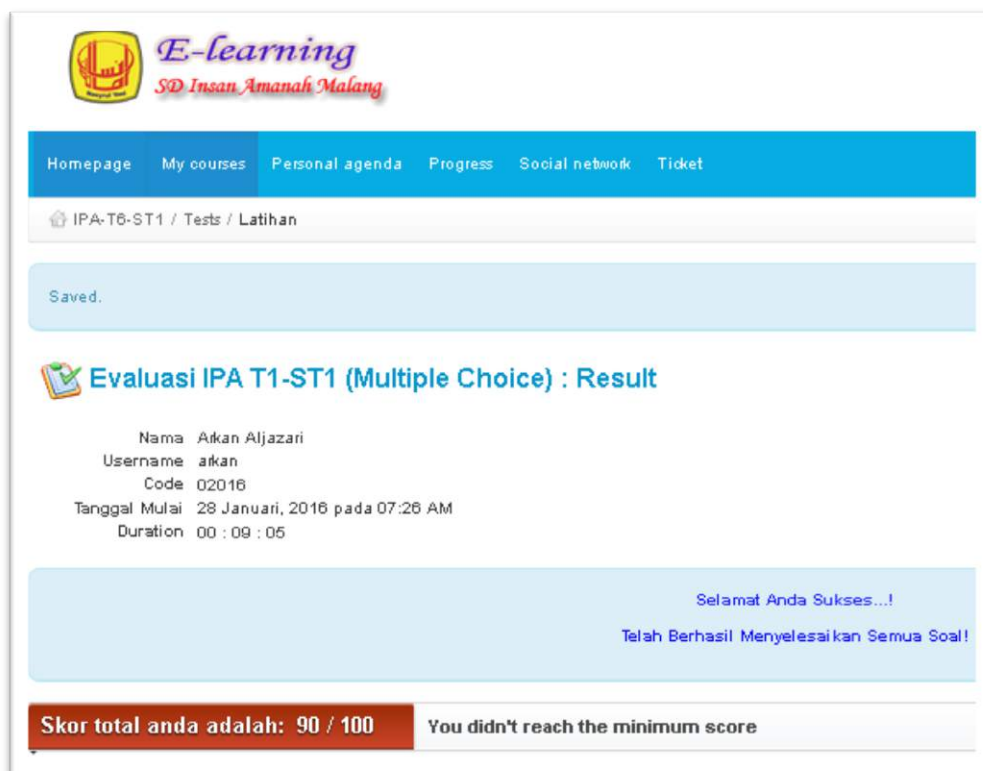
The screenshot shows an E-learning interface for SD Insan Amanah Malang. At the top, there is a logo and the text "E-learning SD Insan Amanah Malang". Below this is a navigation bar with links: Homepage, My courses, Personal agenda, Progress, Social network, and Ticket. The current page is identified as "IPA-T6-ST1 / Tests / Quiz IPA Tema1 Sub Tema1". A timer shows 00:44:37. The question is: "1. Berikut ini yang termasuk bagian rangka anggota gerak atas adalah...". There are four options with checkboxes: "Tulang hasta" (checked), "Tulang betis" (unchecked), "Tulang pengumpil" (checked), and "Tulang pelipis" (unchecked).

Gambar 7. Tampilan Soal Model Menjodohkan:

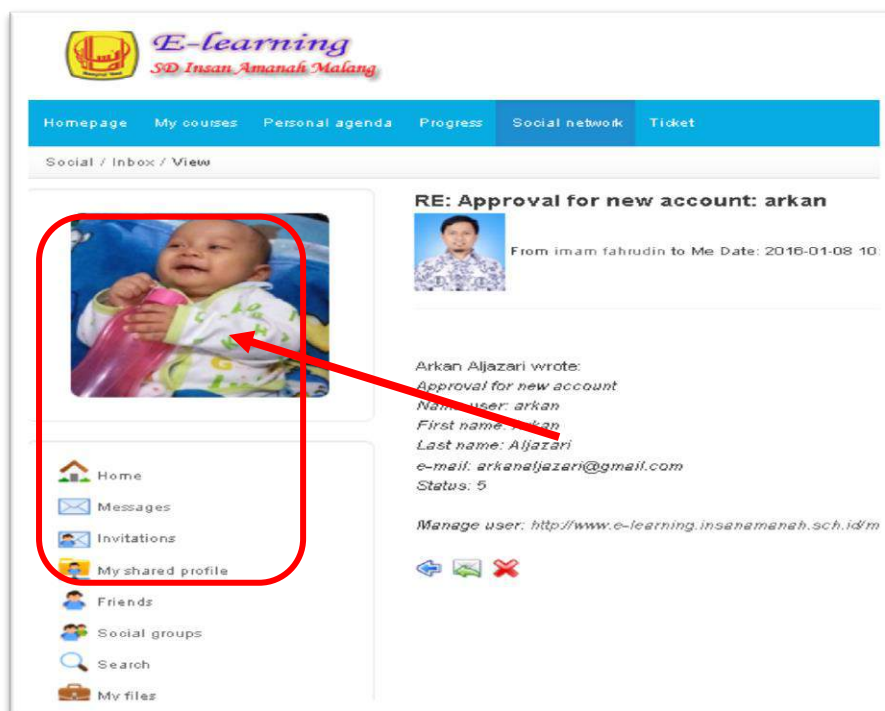


The screenshot shows a matching question in the E-learning interface. The question is: "2. Jodohkan pernyataan soal berikut dengan pilihan jawaban yang tepat!". There are three items to be matched: "1. Anggota gerak bawah...", "2. Anggota gerak atas...", and "3. Tulang anggota badan...". To the right of these items are three options: "A. Tangan", "B. Tulang rusuk", and "C. Kaki". Each item has a dropdown menu to select an answer. The dropdown for item 1 shows "B", for item 2 shows "--", and for item 3 shows "A". At the bottom, there is a "Save and continue" button.

Gambar 8. Tampilan Nilai Setelah Ujian Selesai:



Gambar 9. Tampilan Menu Email, Sosial Media, Chatting



Gambar 10. Tampilan Soal Model TTS:**Gambar 11. Tampilan Soal Millionaire:**

Pemanfaatan *Blended Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Insan Amanah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa yang lebih difokuskan pada motivasi dan kemampuan belajar pada siswa sebagai sasaran utama penerapan strategi yang dipilih. Untuk lebih jelas, berikut ini akan dipaparkan secara rinci proses pembelajaran yang dilaksanakan beserta hasilnya.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi yang dilakukan dengan mengajak seluruh siswa untuk mengakses website <http://e-learning.insanamanah.sch.id> dengan melakukan login menggunakan username dan password masing-masing. Sebelum anak-anak memulai membuka materi pelajaran dan mengerjakan soal sudah terlihat antusias siswa yang begitu luar biasa diawal

pembelajaran. Semangat anak-anak juga tampak ketika selesai mengerjakan soal dengan online hal ini ditandai ketika melihat nilai hasil ujiannya.

Pembelajaran Blended Learning tidak terbatas oleh ruang dan waktu sehingga pemberian tugas belajar bisa dilakukan dijam tatap muka maupun non tatap muka.

Beberapa kendala-kendala yang dihadapi dalam melaksanakan strategi ini antara lain;

- (1) pada pembelajaran tatap muka guru dan siswa langsung dapat berinteraksi dalam satu ruangan, jika siswa mendapat kesulitan maka guru lebih mudah mengarahkan, sebaliknya pembelajaran non tatap muka jika siswa ada kendala masih membutuhkan waktu untuk mendapatkan jawaban dari guru;
- (2) tidak semua siswa/sekolah memiliki akses internet dan peralatan yang mendukung; dan
- (3) membutuhkan waktu untuk mengembangkan website berbasis Blended Learning.

Keberhasilan penerapan strategi yang dipilih dalam mengatasi permasalahan yang muncul, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan dalam belajar, tentunya tidak lepas dari adanya faktor-faktor pendukung. Faktor-faktor tersebut antara lain;

- (1) antusiasme siswa yang besar terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dengan Blended Learning;
- (2) prosentase siswa yang memiliki akses internet dan alat yang mendukung lebih banyak;
- (3) sudah banyak sekolah yang memiliki fasilitas yang mendukung seperti akses internet dan lab computer;
- (4) pemberian tugas secara online menjadikan siswa lebih mandiri;
- (5) pembelajaran yang dilakukan lebih inovatif dan interaktif tidak terbatas ruang dan waktu sehingga siswa merasa *enjoy* dan tidak terbebani seperti ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional; dan
- (6) kerja sama dan respon yang baik dari kepala sekolah dan dari guru-guru lain.

C. KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang upaya maka terdapat simpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran melalui website sekolah berbasis Blended Learning, motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi lebih meningkat, sehingga siswa menjadi lebih aktif, partisipatif, berani tampil dan komunikatif dalam setiap tahapan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih bermakna bagi siswa untuk mengembangkan kompetensi berbahasa (menulis, membaca, menyimak, dan mendengar)
2. Blended Learning dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan, serta tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Hal itu menyebabkan siswa belajar menjadi lebih semangat dan termotivasi sehingga mudah menyerap dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih beragam dan bervariasi. Siswa belajar secara kontekstual untuk melakukan olah vocal, olah pikir, dan olah imajinasi.

Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari **Pemanfaatan *Blended Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar** ternyata model pembelajaran tersebut telah memberikan kontribusi yang cukup berarti terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar. Dengan

demikian, metode pembelajaran Berbasis Blended Learning tersebut seyogyanya dapat digunakan oleh guru-guru yang lain, terutama di sekolah-sekolah yang sudah memiliki fasilitas akses internet dan website sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran.

REFERENSI

Eggen & Kauchak. (1998) . Methods for Teaching. Jakarta : Pustaka Pelajar.

Hasibuan dan Moedjiono. (1993). Tipe-tipe Model Pembelajaran . Jakarta : Bumi.

Rusman, dkk. (2011). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sutrisno. (2012). Kreatif Mengembangkan Aktivitas Pembelajaran Berbasis TIK. Jakarta:Referensi.

**THE CORRELATION BETWEEN STUDENTS' LEARNING
MOTIVATION AND VOCABULARY MASTERY TOWARD LISTENING
COMPREHENSION OF THE SECOND GRADE STUDENTS OF MAN
KLATEN IN ACADEMIC YEAR OF 2015/2016**

Sujito; Yunia Fitriana

IAIN Surakarta

sujitodoktor@gmail.com

ABSTRACT

This study is aimed to determine the correlation between: (1) learning motivation and listening comprehension of the second grade students of MAN Klaten in the academic year 2015/2016; (2) vocabulary mastery and listening comprehension of the second grade students of MAN Klaten in the academic year 2015/2016; (3) learning motivation, vocabulary mastery, and listening comprehension of the second grade students of MAN Klaten in the academic year 2015/2016. This study was carried out in May up to June 2016 at MAN Klaten. The method used in this study was correlation method. The population was all of the second grade students of MAN Klaten in the academic year of 2015/2016 which consists of six classes. The total number of the students was 180 students. The sample was 30 students taken by cluster random sampling technique. The instruments in collecting the data were questionnaire and tests. The questionnaire was used to collect the data of learning motivation, while the tests were used to collect the data of vocabulary mastery and listening comprehension. The result of the study shows that there is a positive correlation between learning motivation and listening comprehension because the coefficient of correlation r -obtained is higher than r -table ($0.733 > 0.361$). There is a positive correlation between vocabulary mastery and listening comprehension because the coefficient of correlation r -obtained is higher than r -table ($0.810 > 0.361$). There is a positive correlation between leaning motivation and vocabulary mastery toward listening comprehension because the coefficient of correlation r -obtained is higher than r -table ($0.836 > 0.361$). Regarding the result of the research, it can be concluded that learning motivation and vocabulary mastery have high correlation with listening comprehension.

Key words: learning motivation, vocabulary mastery, listening comprehension

A. INTRODUCTION

Vocabulary is one important aspect in learning a foreign language. With a limited vocabulary anyone will also has a limited understanding in terms of speaking, reading, listening, and writing. It is true that it might be impossible to learn a language without mastering vocabulary. Vocabulary is one of the problems confronted by English language learners. Because of the limited vocabulary, the learners cannot communicate to others clearly. Sometimes it is difficult to group the idea transmitted to them. The acquisition of a large number of vocabularies can help the students read, speak, listen, and write. A good vocabulary and ability to use words correctly and effectively can help the students make school work easier and more rewarding, and also many tests that they take in school include vocabulary questions. The more vocabularies they know the better their chance to do well on an English test.

Listening comprehension is the receptive skill in the oral mode. When we speak of listening; what we really mean is listening and understanding what we hear. In our first languages, we have all the skills and background knowledge we need to understand what we hear, so we are probably not even aware of how complex a process is. Here we will briefly describe some of what is involved in learning to understand what we hear in a second language. Therefore, finding out the effective method which is applied to the students that can make them interest to learn English language is needed. Improving listening comprehension which is applied using an interesting teaching models is one of the effective way to arise students interest in learning English especially students of MAN Klaten which is used as the object of the research.

Based on the explanation above, the researcher intends to study the correlation between learning motivation, vocabulary mastery and listening comprehension. The title of this study is *"The Correlation between Students' Learning Motivation and Vocabulary Mastery, Toward Listening Comprehension of the second grade students of MAN Klaten in Academic Year of 2015/2016"*. The Objectives of the Study are: 1. To know whether there is a positive correlation between English learning motivations toward listening comprehension of the second grade students of MAN Klaten in academic year of 2015/2016. 2. To know whether there is a positive correlation between vocabulary mastery toward listening comprehension of the second grade students of MAN Klaten in academic year of 2015/2016. To know whether there is a positive correlation between English learning motivations and vocabulary mastery toward listening comprehension of the second grade students of MAN Klaten in academic year of 2015/2016.

Through this research is expected to improve knowledge either to for teacher or society. So it can be used as the reference in improving and developing listening skill I the school. The researcher also hopes that this research will give contribution for the development of education in Indonesia at large.

Practical Benefits

- a. For the teacher
 - 1. To help the teacher to improve students' listening comprehension through improving their learning motivation and vocabulary mastery.
 - 2. To help the teacher to motivate the students in learning English.
- b. For the students
 - 1. To help the students in understanding about vocabulary mastery and learning motivation toward listening comprehension.
 - 2. To help the students to realize that their success in listening comprehension depends on their motivation in learning.
- c. For the school

Hopefully the result of this research can enrich knowledge and give more attention to the students especially for improvement in the students' listening comprehension because the most of students had difficulties to understand in listening activity. Thus the school must facilitate the students in order to improve their ability in listening.

Rivers et al (1978:196) says that, listening comprehension is the receptive skill in the oral mode. When speak of listening, what we really mean is listening and understanding what we wear in our first language, we have all the skills and background knowledge we need to understand what we hear, so we probably are not even aware of how complex a process it is. Here we will briefly describe some of what is involved in learning to understand what we hear in a second language.

The definition of listening comprehension follows closely that of Murphey (1992:24) says, listening comprehension consist of processing information come from listener visual and auditory clues in order to define what is going on and what the speaker

trying to express. In order to be effective listener foreign language learner need to monitor their attention to and interpretation of these clauses. A hypothesis that attending and interpreting is accomplished more effectively when students know when and how to bring to bear their knowledge of the world of the foreign language in processing auditory information.

Before we continue to the learning motivation, it will be better to know the definition of motivation from some experts. According to Slavin (1997: 37), motivation is an internal process that activates, guides, and maintains behavior overtime. In other words, motivation is what gets human going, keeps human going, and determines where human is trying to go. Maltby et al (1995: 307) give similar point that motivation is what energizes us and directs our activities to achieve the goal. Energy and direction are at the center of the concept of motivation.

Based on the theory above, it can be concluded that motivation is an internal drive that encourages, guides, and moves someone to a particular action to achieve the goal. Vocabulary can not be separated from language skills because it plays an important role in understanding the language holistically. Hornby (1995, 133) says that vocabulary is a list of words with their meanings. It is the core of language. According to Hatch and Brown (1995: 1), the term vocabulary refers to a list or set of words for a particular language or a list or a set of words that individual speaker of language might use. While Moon (in Schmit and McCarthy, 1997: 105) argued that traditionally, vocabulary has been seen as individual words that could be used with a great deal of freedom. It is the key aspect of learning a language. Further, he argues that in fact, vocabulary consists not only of single words since lexemes are often made up of strings of more than one word. Another definition is stated by Burn and Broman (1975: 295), vocabulary may be defined as the stock of words used by a person, class, or profession. Then, they add that words are symbols of ideas; to express and communicate ideas.

Mastering a large number of vocabularies is very important for foreign language learners. Without mastering it, of course, foreign language learners will get some difficulties in developing the four language skills. Vocabulary mastery deals with words and meaning. Mastery itself means great skillfulness and knowledge of some subject or activity. That definition is strongly supported by Hornby (1995: 72) who defines mastery as complete knowledge or great skill. The term "mastery" which is defined as complete knowledge is also often called as 'acquisition'. The complete knowledge here is the knowledge of the form and meaning of the word.

Considering the discussion above, it can be concluded that vocabulary is a list or a set of words with their meaning for a particular language used by individual or group of people, either in oral or written form of communication. While vocabulary mastery is complete skill/knowledge to understand the form and the meaning of words in particular language.

Vocabulary has an important role in language skills; listening, speaking, reading, and writing as stated by Nation (in Schmit and McCarthy, 1997: 6) as follows, "Vocabulary knowledge is only one component of language skills such as reading and speaking." In reading ability, vocabulary gives easiness in comprehending the text as stated by (1991: 1), "A good vocabulary and good reading go hand in hand, unless you know the meaning of words, you will have difficulty and understanding what is read, and the more you read the more you words you will add to your vocabulary". In listening ability, vocabulary gives easiness for the learners to comprehend what other persons speak. Considering the explanation above, it can be assumed that factors which hampered students listening comprehension can be prevented through improving students' internal (student's motivation and external (vocabulary mastery) problem. In students' motivation

to learning English can be the determinant factors for vocabulary mastery. When the students have high motivation to learning English and have sufficient vocabulary mastery. Therefore, it is possible for them to improve their listening comprehension.

B. METHOD

This research can be categorized as correlation method which studies the correlation between two or more variables. stated is a method of which the goal is to describe the relation between two or more events or characteristics Sugiyono (2011). The reason of choosing the method is the researcher wants to know the strength of the relation of two or more variables based on correlation coefficient.

The research was conducted at the second grade of MAN Klaten in the academic year of 2015/2016. It was conducted in two month from May up to June 2016. MAN Klaten is located in Jl. Ki Ageng Gribig Barebglor Klaten Utara (0272) 322165

The population is all of the second grade students of MAN Klaten in the academic year of 2015/2016. There are six classes which consist of 180 students. There are five classes in the population. In this study, the researcher used cluster random sampling to choose the sample of the data. , the researcher took two classes randomly from the five classes of the second grade students of MAN Klaten in Academic Year of 2015/2016. The chosen class of the sample is XI IPA 3.

The researcher uses closed-type questionnaire in collecting the data about students learning motivation. It is a questionnaire which answers the questions are provided so that the respondents only choose the suitable one in the answer. There were 25 items which used to measure learning motivation. The test of vocabulary mastery is objective test in the form of multiple-choice and fill in the blank types. There were 30 items which used to measure students' vocabulary mastery. There were 20 items will be used to measure students' listening comprehension.

Try out of Instrument:

From 30 items of the questionnaire of learning motivation, 25 items are valid and 5 items are not valid (the items number that are not valid are 1, 4, 5, 8, and 11). From 40 items of the test of vocabulary mastery, 30 items are valid and 10 items are not valid (the items number that are not valid are 2,8, 10, 15,20, 26, 32, 33, 35, and 36). From 20 items of the test of listening comprehension, all items are valid.

The Technique of Analyzing the Data

1. *Prerequisite of analysis:* the tests cover normality test and linearity test. Normality test is one of the prerequisite tests before entering linear regression analysis, that is used to know whether the dependent variable are normally distributed or not. Linearity testing is aimed in order to know whether three variables which done by statistical analysis correlation show the linear relationship or not.

2. *Hypothesis testing:* After testing the pre-requirement test, the researcher tests the hypothesis between student's learning motivation vocabulary mastery and listening comprehension. To test the hypothesis whether there is a positive correlation between student's learning motivation, vocabulary mastery and listening comprehension, the researcher used simple correlation technique using the product moment formula and Multiple Linear Regression.

C. FINDINGS AND DISCUSSION

The Data Description

The research was conducted in MAN Klaten in the academic year 2015/ 2016. The researcher held the research in class XI IPA 1 and XI IPA 3. The researcher has gotten 180 students as a population, from population she got 30 students as a sample and 30 students as a try out group.

Table 4.1. Variable Data Description

Variable	Mean	Median	Mode	SD	Min	Max
Learning motivation	66,9	59,04	63	8,58	42	83
Vocabulary mastery	17,07	20	15	3,77	9	24
Listening comprehension	14,3	17,1	15	2,42	6	18

1. Student's Learning Motivation

The data of student's learning motivation were gotten from the questionnaire with 30 item number. The data that is obtained describe that the highest score is 83 and the lowest score is 42 with the range is 3. The mean is 66,9; the median is 59,04; and the mode is 63

2. Vocabulary Mastery

The data of vocabulary mastery were gotten from test with 30 item number. The data that is obtained describe that the highest score is 24 and the lowest score is 9 with the range is 3. The mean is 17, 07; the median is 20; and the mode is 15. The standard deviation is 3,77.

3. Listening Comprehension

The data of listening comprehension were gotten from test. The data that is obtained describe that the highest score is 18 and the lowest score is 6 with the range is 3. The mean is 14,3; the median is 17,1; and the mode is 15. The standard deviation is 2,42.

The Testing Of Pre-requirement Analysis

1. *Normality Test*: The result of the student's learning motivation showed that the value of Liliefors was 0,121; for $N = 30$ at the level of significant $\alpha = 0,05$ is 0,162. It means that the data of the student's learning motivation (X_1) is normal distribution. The result of the vocabulary mastery showed that the value of Liliefors was 0,103; for $N = 30$ at the level of significant $\alpha = 0,05$ is 0,162. It means that the data of the vocabulary mastery (X_2) is normal distribution. The result of the listening comprehension showed that the value of Liliefors was 0,148; for $N = 30$ at the level of significant $\alpha = 0,05$ is 0,162. It means that the data of listening comprehension (Y) is normal distribution
2. *Linearity Test*: The computation of the linearity testing of the student's learning motivation (X_1) and listening comprehension (Y) show that the value F_{value} is 0,403. F_{obtained} must be compared to F_{table} . The value of F_{table} for $N = 30$ at the level significant $\alpha = 0,05$ is 4,196. It can be seen that F_{obtained} was lower than F_{table} or F_o ($0,403 < F_t$ (4,196)). It means that the regression between students' learning motivation and listening comprehension is linear. The computation of the linearity testing vocabulary mastery (X_2) and listening comprehension (Y) show that the value F_{obtained} is 1,012. F_{obtained} must be compared to T_{table} . The value of F_{table} for $N =$

30 at the level significant $\alpha = 0,05$ is 4,196. It can be seen that F_{obtained} was lower than F_{table} or $F_v(01,012) < F_t(4,196)$. It means that the regression between vocabulary mastery and listening comprehension is linear.

Hypothesis Testing

The result of the computation shows that the coefficient of correlation (r) between students' learning motivation (X_1) and vocabulary mastery (X_2) toward listening comprehension (Y) is 0.836. Then the r -value is adapted to r -table. Since r -value is higher than r -table ($0.836 > 0.361$), it can be concluded that there is correlation between students' learning motivation and vocabulary mastery toward listening comprehension. Thus the hypothesis stating that there is a positive correlation between students' learning motivation and vocabulary mastery toward listening comprehension is accepted.

Based on the previous explanation, it can be implied that H_0 is rejected and therefore, there is positive correlation between students' learning motivation and vocabulary mastery toward listening comprehension. The contribution of students' learning motivation and vocabulary mastery toward listening comprehension is $Y = R^2 \times 100\% = 0.836^2 \times 100\% = 69,9\%$. It means that 69,9% variation of listening comprehension is influenced by students' learning motivation and vocabulary mastery, while 30,1% is influenced by other factor.

D. CONCLUSION

It can be concluded that there is correlation between students' learning motivation and vocabulary mastery toward listening comprehension. Thus the hypothesis stating that there is a positive correlation between students' learning motivation and vocabulary mastery toward listening comprehension is accepted. Based on the previous explanation, it can be implied that H_0 is rejected and therefore, there is positive correlation between students' learning motivation and vocabulary mastery toward listening comprehension. The contribution of students' learning motivation and vocabulary mastery toward listening comprehension is $Y = R^2 \times 100\% = 0.836^2 \times 100\% = 69,9\%$. It means that 69,9% variation of listening comprehension is influenced by students' learning motivation and vocabulary mastery, while 30,1% is influenced by other factor.

Based on the discussion in the previous chapter, the conclusion can be drawn as follows; there is positive correlation between students' learning motivation and listening comprehension at the second grade of MAN KLATEN in the academic year 2015/ 2016. The result of the computation shows that the coefficient of correlation (r) between students' learning motivation (X_1) and listening comprehension (Y) is 0.733. Then the r -obtained is adapted to r -table. Since r -obtained is higher than r -table ($0.733 > 0.361$), it can be concluded that there is correlation between students' learning motivation and listening comprehension. It implies that H_0 is rejected and therefore, there is positive correlation between students' learning motivation (X_1) and listening comprehension (Y) is $Y = R^2 \times 100\% = 0.733^2 \times 100\% = 53,7\%$. it means that 46,3% variation of listening comprehension is influenced by students' learning motivation and 46,3% is influenced by other factor.

The second, there is positive correlation between vocabulary mastery and listening comprehension at the second grade of MAN KLATEN in the academic year 2015/ 2016. The result of the computation shows that the coefficient of correlation (r) between vocabulary mastery (X_2) and listening comprehension (Y) is 0.810. Then the r obtained is adapted to r -table. Since r -value is higher than r -table ($0.810 > 0.361$), it can be concluded that there is correlation between vocabulary mastery and listening

comprehension. It implies that H_0 is rejected and therefore, there is positive correlation between vocabulary mastery and listening comprehension. The contribution of vocabulary mastery (X_2) to listening comprehension (Y) is $Y = R^2 \times 100\% = 0.810^2 \times 100\% = 65,5\%$. It means that 65,5% variation of listening comprehension is influenced by vocabulary mastery and 34,5% is influenced by other factor.

The third, there is positive correlation between the students' learning motivation toward listening comprehension at the second grade of the second grade MAN Klaten in the academic year 2015/ 2016 with of the computation shows that the coefficient of correlation (r) between students' learning motivation (X_1) and vocabulary mastery (X_2) toward listening comprehension (Y) is 0.836. Then the r -value is adapted to r -table. Since r -value is higher than r -table ($0.836 > 0.361$), it can be concluded that there is correlation between students' learning motivation and vocabulary mastery toward listening comprehension. The contribution of students' learning motivation and vocabulary mastery toward listening comprehension is $Y = R^2 \times 100\% = 0.836^2 \times 100\% = 69,9\%$. It means that 69,9% variation of listening comprehension is influenced by students' learning motivation and vocabulary mastery, while 30,1% is influenced by other factor.

Based on research finding, it can be seen that there was positive correlation between the learning motivation and vocabulary mastery toward listening comprehension. A positive correlation means that the student's learning motivation and vocabulary mastery can give the impact to the listening comprehension

The learning motivation is an important factor for students who want to get a good result on listening comprehension. It is easier for students to tell their ability in listening. Besides, the thing that the students must have is good vocabulary mastery. The combination between learning motivation and vocabulary mastery will make good result in listening comprehension.

After knowing the result of the study that had been explained before, there were some points that those must be attention. First was about the way in teaching, although the teaching method was good enough, the teacher should pay attention to the student's vocabulary mastery to support listening comprehension of the students. In addition, by giving the different way to study in listening class, that is learning motivation, the student got new atmosphere in increasing listening comprehension, as we know that MAN Klaten has good facilities and good teacher to facilitate the students to reach the target of the class.

E. SUGGESTION

Based on the result, the researcher present some suggestion as follows:

1. For the teacher
 - a. The teacher should be more creative to increase the learning motivation. Learning motivation gives the positive impact for students. It can be done by using any game which is related to listening comprehension and provide any interesting activity in English learning.
 - b. The teacher can know the good way to teach listening lesson by knowing there is positive correlation between learning motivation and vocabulary mastery.
2. For the students
 - a. The students should develop their listening comprehension since it is an important skill in English subject
 - b. The students should realize the advantages of learning English for their future so that it can elevate their motivation in learning English.

3. For Other Researcher

The researcher found that learning motivation gave the impact for the student's listening comprehension. In this research, the researcher explained more about the learning motivation and vocabulary mastery. It will be useful for the others researcher in determining of the next research material and conducting correlation study, so that this research could enrich the reference for the next research.

REFERENCES

Asocial Constructivist Approach. Cambridge: Cambridge University Press.

Brown G and Yule, George. 1983. *Teaching The Spoke Language*. Cambridge: Cambridge University Press.

Brown, H. Douglas. 2004. *Language assessment, principle and classroom practices*. San Francisco: Longman.

Byrne, Donn. 1997. *Teaching Oral English*. London: Longman.

CDE(2008)" *Guidelines for Identifying Students with Specific Learning Disabilities* 2008.

Drisscoll, Marcy P. 1994. *Psychology of Learning For Instruction*. Boston: Allyn and Bacon.

Elliot, Stephen N. et all. 1996. *Education Psychology; Effective Teaching*.

Likert, Rensis.1932. A Technique for the Measurement of attitudes. *Archive of psychology*, 140: 1-55. Madison: Brown and Benchmark Publisher.

-----, 2000. *Educational Psychology; Effective Teaching, Effective Learning*, Boston: McGraw Hill Collage.

Hallonen,Jane S. and Santrock, John W.1999.*Psychology;context and Application*. Boston: McGraw Hill College.

Hanncock, Mark.1998. *Singing Grammar*. Cambridge: Cambridge University Press.

Hatch, Evely and Brown, Cherly.1995.*Vocabulary,Semantic, and Language Education*. Cambridge: Cambridge University Press.

Hornby, AS. 1995. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford: Oxford University press.

Indiari P A. 2010. *Trik Cepat Menyelesaikan Soal Listening*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.

Lewis, Michael. 1996. *The Lexical Approach*. London:Commercial Color Press.

- Malthy et all. 1995 . *Educational psychology, An Australian and New Zealand Perspective*. Singapore: John Willey and Son.
- Murphey, Tim. 1992. *Music and songs*. New York: Oxford University Press.
- Nunan, David and Lamb, Clarice.1996. *The Self-Directed Teacher. Managing The Learning Process*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rivers, Wilga M. and Temperly, Mary S. 1978. *A Practical Guide to the Teaching of English*. New York: Oxford University Press.
- Sesep. A, Tk.A Ot.K, and Mahmud Munawar.2012. *metode cepat menghafal 1000 ++ Vocabulary &16 Tense*. Jakarta: Mediakata.
- Slavin, Robert E.1997. *Educational psychology; Theory and practice*. Boston:Allyn and Bacon.
- Spolsky, Bernard. 1998. *Conditions for Second Language Learning. Introduction to a General Theory*. Hongkong: Oxford University Press.
- Sudjana. 2002. *Metode Statiska: Pt. Tarsindo Bandung*, 2006. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Turner, Thomas N.1988. *Teaching Reading*.London:Scott, Foresmon and Company.
- Ur, Penny. 1988. *Grammar Practice Activities*. Cambridge: Cambridge University.
- Ur, Penny. 1994. *A Course in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wallace, Catherine. 1996. *Reading*. Oxford: Oxford University Press.
- Weiner, Bernard et all. 1977. *Discovery Psychology*. USA; Science Research Associates Inc.
- Wiliams, Morion and Burden, Robert L. 1997. *Psychology of Learning For Teacher*.

KESTABILAN EKSISTENSI NOVEL CETAK DITENGAH KEMAJUAN ERA DIGITAL DENGAN BEREDARNYA NOVEL E-BOOK

Suryani; Hawin Nurhayati

Universitas Kanjuruhan Malang

leoissyanie@yahoo.com; hawin.hn@gmail.com

ABSTRAK

Berdiskusi mengenai novel, tentu tidak akan pernah terlepas dengan pembicaraan mengenai sastra dan eksistensinya. Penelitian ini akan membahas mengenai eksistensi novel versi cetak ditengah majunya novel di era digital, novel e-book (elektronik buku). Menurut Moeliono (Utara, 2009) dijelaskan bahwa novel merupakan karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang-orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku. Di Indonesia, novel sudah dikenal sejak sekitar tahun 1920 yang kita kenal sebagai Angkatan Balai Pustaka. Dari Angkatan itu, novel Indonesia terus mengalami kemajuan, terutama di bidang genre. Jika novel klasik lebih identik dengan novel budaya, novel modern lebih berpihak kepada novel bergenre romantis, teenlit (remaja), dan lain-lain. Tapi sejauh itu, masyarakat mengetahui keberadaannya sebagai novel versi cetak. Sementara novel e-book (elektronik buku), baru dikenal oleh masyarakat Indonesia baru-baru ini, sekitar abad 20-an. Itu pun belum banyak masyarakat yang mengetahuinya, bahkan penikmat sastra sekalipun. Peneliti menggunakan questioner kepada para penikmat novel sebagai salah satu instrument dalam penelitian ini. Questioner berisi 7 pertanyaan dengan salah satu sekaligus pertanyaan utama yaitu “Manakah yang lebih anda sukai, membaca novel versi cetak atau versi e-book? Berikan alasannya!”. Dari pertanyaan itu, ternyata diperoleh hasil mayoritas lebih menyukai novel versi cetak daripada versi e-book, dengan takaran alasan masing-masing. Ini membuktikan bahwa meskipun era digital semakin maju dan sudah merambah dunia sastra novel Indonesia, eksistensi novel versi cetak tetap baik. Tetap menjadi kegemaran bagi penikmatnya.

Kata kunci: eksistensi, sastra, novel cetak, e-book

A. PENDAHULUAN

Novel merupakan karya sastra prosa yang hampir semua lapisan masyarakat tahu. Kehadiran novel di Indonesia juga tidak asing lagi, tidak baru lagi. Bahkan sejak jaman penjajahan novel sudah banyak menghiasi dunia sastra Indonesia. Meski kurang disoroti layaknya pendidikan, ekonomi, dan pemerintahan, tapi novel di Indonesia cukup maju. Selalu berkembang. Mulai dari genre, maupun bentuknya.

Mengenai kemajuan dunia novel itu sendiri tentu tak lepas dari kondisi Indonesia sendiri, penulis, dan globalisasi. Di jaman dulu, novel masih dalam bentuk cetak. Di terbitkan oleh penerbit-penerbit seperti Balai Pustaka, dan lain-lain. Tapi di jaman sekarang, di era modern dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, novel sudah ada dalam versi elektronik, yaitu novel e-book. Hal ini masih tergolong baru di Indonesia, meskipun pada dasarnya e-book sudah lebih dulu berkembang di negara-negara maju seperti Amerika. Namun, di Indonesia sendiri keberadaan e-book khususnya novel e-book masih belum banyak yang diketahui, bahkan oleh penikmat sastra novel sekalipun.

Dualisme bentuk ini menimbulkan banyak pertanyaan termasuk dari penulis. Yang paling utama dari semua pertanyaan adalah, “Apakah keberadaan novel e-book ini akan menggeser posisi novel cetak dan mempengaruhi perkembangan sastra di Indonesia?”

Rumusan masalah

1. Bagaimana tanggapan masyarakat terhadap kehadiran novel e-book di Indonesia?
2. Apakah keberadaan novel e-book ini akan menggeser posisi novel cetak dan mempengaruhi perkembangan sastra di Indonesia?”

Tujuan

1. Mengetahui perkembangan dan eksistensi sastra novel Indonesia di era digital
2. Mengetahui minat baca terhadap novel klasik (versi cetak) di tengah persaingannya dengan novel e-book di era digital

Metode Penelitian

Dalam penelitiannya, penulis menggunakan metode pengumpulan data dari berbagai sumber (artikel, jurnal, internet, dan lain-lain), dan dari questioner yang diperuntukkan kepada para pencinta novel karena dinilai lebih bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian ini. Dalam hal ini, penulis memberikan questioner kepada 30 orang dari berbagai kalangan, usia, dan daerah. Hanya saja mereka dalam satu kelompok yang sama, penikmat sastra, orang-orang yang memiliki hobi membaca novel Indonesia.

Berikut merupakan questioner yang diberikan:

Questioner

Sebagai salah satu instrumen penelitian KS2B (Konferensi Nasional Sastra, Bahasa, dan Budaya) Universitas Kanjuruhan Malang 2017 dengan tema “Sastra, Bahasa, Budaya, dan Pengajarannya di Era Digital”

Nama Pengisi :
Pekerjaan :
Usia :

- 1) Apakah anda tahu mengenai perkembangan novel e-book di Indonesia?
- 2) Bagaimana tanggapan anda mengenai novel e-book?
- 3) Manakah yang lebih anda sukai, membaca novel versi cetak atau versi e-book? Berikan alasannya!
- 4) Berapa banyak novel versi cetak dan novel e-book yang sudah anda baca?
- 5) Dengan adanya novel e-book, menurut anda apakah perkembangan Sastra Indonesia akan lebih maju?
- 6) Menurut anda, apakah novel e-book ini perlu diajarkan dan diterapkan saat belajar sastra terutama novel di kelas? Sertakan alasannya!
- 7) Menanggapi pertanyaan nomor 6, Jika jawabannya ‘iya’, apakah pengajaran sastra novel menggunakan novel e-book ini akan lebih efektif atau justru sebaliknya?

Catatan:

Novel e-book yang dimaksud disini adalah novel Indonesia, bukan novel terjemahan ataupun novel luar negeri.

Para pengisi questioner cukup membubuhkan jawaban berupa tanggapan sesuai dengan pendapat dan pengalaman mereka dalam membaca novel.

B. PEMBAHASAN

Pengertian Novel dan Perkembangannya di Indonesia

Menurut Moeliono (Utara, 2009) dijelaskan bahwa novel merupakan karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang-orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku.

Di Indonesia, kehadiran novel sudah ada sejak sebelum kemerdekaan, era 1920-an yang kita kenal sebagai Angkatan Balai Pustaka, angkatan 1933 yang disebut juga angkatan Pujangga Baru, angkatan 1945 yang disebut angkatan pendobrak, dan angkatan 1966 atau disebut juga angkatan Orde Lama. Pembagian angkatan seperti itu dikemukakan oleh Hans Bague Jassin (H.B Jassin), seorang ahli sastra Indonesia yang sering disebut-sebut sebagai Paus Sastra Indonesia. Dari tiap angkatan itu, novel Indonesia terus mengalami kemajuan, terutama di bidang genre. Jika novel klasik lebih identik dengan novel budaya, novel modern lebih berpihak kepada novel bergenre romantis, teenlit (remaja), dan lain-lain. Selain di bidang genre, novel juga mengalami kemajuan di bidang bentuk. Jika novel klasik selalu dalam versi cetak, novel modern ada dalam 2 versi, versi cetak dan versi elektronik (novel e-book).

Novel e-book ini tergolong baru di Indonesia, meskipun pada dasarnya e-book sudah lebih dulu berkembang di negara-negara maju seperti Amerika. Keberadaannya pun belum banyak diketahui oleh masyarakat Indonesia, bahkan oleh para penikmat novel itu sendiri. Sedangkan di Amerika, e-book mulai berkembang pada tahun 1971 dengan diluncurkannya proyek *Gutenberg* oleh *Michael S. Hart*.

Pengertian dan sejarah singkat e-book

Buku elektronik (disingkat e-book atau ebook) atau buku digital merupakan sumber informasi untuk belajar dalam bentuk elektronik dari buku. Jika buku umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar.

Diantara buku-buku versi e-book yang umum, pertama kali ada yang dikenal dengan nama: Proyek Gutenberg. Proyek ini dimulai oleh Michael S. Hart pada tahun 1971. Sebuah implementasi awal e-book adalah prototipe desktop untuk komputer notebook yang dibuat, bernama Dynabook, pada tahun 1970 di PARC. Dynabook menjadi komputer umum yang khusus digunakan untuk kebutuhan membaca pribadi, termasuk membaca buku. Pada awalnya, e-book ditulis untuk kalangan khusus dan khalayak terbatas. Hal ini dimaksudkan untuk dibaca hanya oleh kelompok-kelompok kepentingan kecil dalam lingkup tertentu, misalnya kaum akademis di kampus (Ebook et al., n.d.). Setelah itu, ebook berkembang sangat pesat. E-book lainpun ikut berkembang mewarnai dunia buku digital, seperti ArXiv, dan The Million Book Project.

E-book memiliki banyak format, tapi yang populer antara lain:

- a. Teks Polos (Plain Text)
- b. PDF (Portable Document Format)
- c. AZW (Amazon Kindle)

Di Indonesia sendiri, sudah muncul beberapa toko buku berformat digital seperti Qbaca, Bookmate Indonesia, Wayang Force, Scoop, Aksara Maya, dan Buqu.

Dari sekian banyak e-book dengan formatnya, yang paling populer diketahui dan digunakan adalah PDF.

Perkembangan novel e-book di Indonesia

Sastra Indonesia tidak perlu diragukan perkembangannya. Dari kehadirannya pertama kali di era sebelum kemerdekaan, novel sudah eksis. Hingga sekarang, novel semakin berkembang dengan beragam variasinya. Mulai dari konten, penulis, hingga bentuknya.

Di era sebelum kemerdekaan, novel banyak bercerita tentang kondisi budaya, negara, dan terkesan untuk mengkritisi kegiatan politik dan pemerintahan yang pada saat itu masih belum stabil. Namun, seiring berjalannya waktu, novel-novel di Indonesia mulai melebarkan genre-nya dengan banyaknya novel-novel yang ber-genre romantis, novel remaja, dan masih banyak lagi.

Sedangkan untuk novel versi e-book, kehadirannya baru-baru ini muncul, pada abad 21-an. Tapi eksistensinya belum terlalu mencolok karena masih banyak yang mengetahuinya, termasuk penikmat novel sendiri. Ada banyak data yang mengungkapkan tentang hal ini. Salah satunya adalah data yang dikumpulkan oleh IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia). Dalam publikasi berjudul “Industri Penerbitan Buku Indonesia: Dalam Data dan Fakta” (2015), terungkap bahwa penjualan e-book di Indonesia baru mencapai 2% dari total transaksi di pasar buku lokal. Sedangkan e-book sendiri ada yang dapat diunduh secara gratis, ada juga yang berbayar. Bagi penyuka novel e-book, mereka lebih banyak memilih mengunduh novel e-book yang gratis.

C. HASIL PENELITIAN

Dari metode penelitian melalui angket penilaian yang dilakukan penulis, didapat data:

1. Dari 30 orang yang mengisi, 26 orang lebih memilih novel cetak, sedangkan 4 lainnya lebih memilih novel e-book.
2. Dari 30 orang yang mengisi, 20 orang sudah mengetahui keberadaan novel e-book, 10 diantaranya tidak dan/atau kurang mengetahui keberadaan novel e-book.
3. Dari 30 orang yang mengisi, lebih banyak yang sudah membaca novel konvensional. Sedangkan untuk novel e-book, persentasinya jauh lebih sedikit.
4. Dari 30 orang yang mengisi, tanggapan mereka terhadap novel konvensional:
 - a. Lebih nyaman dibaca
 - b. Tidak merusak mata
 - c. Memiliki aroma kertas yang menambah keseruan saat membaca
 - d. Bisa memberi tanda dan mencorat-coret (membuat catatan, dan lain-lain)
 - e. Tidak akan terkena virus komputer yang bisa menyebabkan file hilang
 - f. Praktis, tidak harus membuka gadget atau komputer terlebih dahulu
 Sementara tanggapan tentang novel e-book:
 - a. Lebih praktis, bisa dibawa kemana-mana
 - b. Lebih murah, karena beberapa novel e-book bisa undur secara gratis, tidak harus membeli novel cetak yang lebih mahal
 - c. Merusak mata karena radiasi yang dipancarkannya
 - d. Sering terhapus karena virus komputer
 - e. Tidak dapat dicorat-coret ataupun ditandai
 - f. Bisa mencari novel yang terkadang tidak tersedia di perpustakaan
 - g. Fokus terbagi, ngelantur kemana-mana, sosial media salah 9 nya.
 - h. Tidak tahu keorisinalnya.
5. Dari segi eksistensi novel e-book terhadap perkembangan sastra, sebagian mengatakan “iya” dengan alasan akan berjalan seimbang dengan kemajuan teknologi dunia. Sedangkan sebagiannya lagi mengatakan “tidak” dengan alasan berikut:
 - a. Karena e-book kebanyakan bajakan

- b. Tingkat orisinalnya tidak bisa dijamin
 - c. Karena lebih banyak peminat novel versi cetak ketimbang e-book
- Selain pihak “iya” dan “tidak”, ada juga pihak “tergantung” yang mengemukakan opininya, “Tergantung kontennya. Jika bagus, maka konvensional maupun e-book akan tetap diminati (dilahap habis).”
- Selain itu, ada juga yang berpendapat, “stagnan” dengan mengemukakan bahwa perkembangan sastra Indonesia akan tetap stagnan, hanya saja dengan dua variasi, novel konvensional dan novel e-book.
6. Dari segi novel e-book dan pengajaran di kelas, beberapa mengatakan perlu untuk diterapkan di kelas dengan alasan:
- a. Pertimbangan mengikuti kemajuan teknologi dunia
 - b. Meminimalisir alasan tidak bisa membeli buku
 - c. Karena siswa dan/atau mahasiswa jaman sekarang lebih menyukai dunia gadget ketimbang novel cetak
 - d. Orang yang malas membawa buku, tetap bisa mengaksesnya melalui gadget
- Sedangkan dari pihak yang merasa novel e-book tidak perlu diajarkan di kelas berpendapat bahwa:
- a. Beresiko membuka yang lain-lain (contekan, sosial media, dan sebagainya), tidak fokus terhadap novel yang mereka baca
 - b. Tidak semua pelajar maupun instansi pendidikan memiliki akses ke internet ataupun memiliki gadget dan/atau komputer
 - c. Tidak semua novel e-book adalah orisinal. Apalagi, dalam hal sastra, sangat perlu ditekankan dan diajarkan tentang rasa menghargai karya orang lain
 - d. Akan mengurangi royalti penulis novel cetak. Karena kebanyakan novel e-book diberikan cuma-cuma, dapat diunduh dengan mudah dan gratis.
- Selain kedua pihak tersebut, ada juga pihak yang menengahi, dengan beberapa pertimbangan sebagai berikut:
- a. Tergantung guru atau pengajarnya. Karena apapun bentuk novelnya jika pengajarnya tidak dapat menyampaikan dengan baik, tetap akan sia-sia
 - b. Jika diterapkan, jangan lupa menghimbau siswa-siswanya agar tetap mengkondisikan kesehatan matanya
 - c. Bisa, tapi jangan jadikan mata pelajaran utama. Jadikan itu hanya sebagai tambahan saja

Dari hasil questioner yang diberikan penulis kepada beberapa penikmat novel, hasil yang juga membuktikan bahwa eksistensi novel e-book belum banyak diketahui juga tidak banyak digemari. Ini membuktikan bahwa eksistensi novel konvensional tetap terjaga ditengah persaingannya dengan novel e-book di era digital ini.

Solusi

Dari hasil penelitian diatas, memang tidak ada masalah tentang eksistensi novel konvensional ditengah persaingannya dengan novel e-book di era digital ini. Namun tidak dapat dipastikan apakah ini akan berlangsung lama. Jika memang kedepannya novel konvensional tergeser, maka novel-novel yang tersisa dibagikan ke perpustakaan-perpustakaan, khususnya perpustakaan di desa yang masih minim akan buku. Sedangkan untuk novel e-book, untuk menghindari bajakan, diberikan lisensi yang sah, serta dipatok harga (berbayar) agar penulis tetap mendapat royalti dari buah pemikirannya.

D. KESIMPULAN

Novel sebagai salah satu karya sastra prosa sudah dikenal di Indonesia sejak

sebelum kemerdekaan. Hingga sekarang, eksistensinya tidak pernah berkurang. Malah makin beragam dengan variasi konten, penulis, maupun bentuknya. Dari sejak kemunculannya hingga era reformasi, novel Indonesia stagnan di bentuk novel konvensional atau novel cetak. Hingga baru-baru ini, sekitar abad 20-an, muncul versi baru dari bentuk novel Indonesia, yaitu novel e-book. Namun meski begitu, belum banyak yang mengetahui keberadaannya. Bahkan pencinta novel sekalipun. Pun mereka yang sudah mengetahuinya, juga banyak yang lebih memilih novel konvensional, tidak peduli dengan era kemajuan yang menuntut semua berteknologi. Pun dalam pengaruhnya terhadap perkembangan sastra, hingga saat ini perkembangan sastra tetap baik-baik saja. Novel konvensional tetap diakui dan digemari. Serta dalam kajian pengajaran, ada 2 pendapat yang mengemukakan bahwa novel e-book dapat diajarkan di kelas, dengan pertimbangan mengikuti jaman serta banyak siswa yang menyukai gadget. Sedangkan pendapat yang mengemukakan bahwa novel e-book tidak perlu diajarkan di kelas, berpendapat bahwa itu hanya akan membagi fokus siswa kepada hal lain-lain, melenceng dari tujuan utama, membaca novel, dan pertimbangan-pertimbangan lain.

REFERENSI

Ebook, P., Ebook, S. S., Ebook, J., Ebook, F., Epub, S., Pembuatan, P., ... Sigil, D. (n.d.). Daftar isi.

<https://tirto.id/upaya-e-book-mengais-popularitas-di-indonesia-b8JJ> (diakses pada: http://googleweblight.com/lite_url=http://www.girinarasoma.com/buku-digital-di-indonesia/&ei=TmRLU5ND&lc=id-ID&s=1&m=102&host=www.google.co.id&ts=149743610&sig=AJsQQ1CymdJRIgdB69N--dVm6JEf4CRv4A (diakses pada Selasa, 18 April 2017)

http://googleweblight.com/?lite_url=http://jurnalasri.blogspot.com/2012/05/tentang-perkembangan-ebook-di-indonesia.html?m&=%3D1&ei=pE8Zc3VR&lc=id-ID&s=1&m=335&host=www.google.co.id&ts=1492523580&sig=AJsQQ1CxlWzFRGihcLiJCII7ZjAJSb4-Q (diakses pada Selasa, 18 April 2017)

Utara, U. S. (2009). BAB I.

WHY DOES INSTRUCTIONAL OBJECTIVE MATTER IN THE IMPLEMENTATION OF SCHOOL REFORM IN INDONESIAN SCHOOLS?

Umiati Jawas

Faculty of Languages and Literature, Universitas Kanjuruhan Malang

umiati_jawas@unikama.ac.id

ABSTRACT

This article will review the relevance of instructional roles of school principals in the attainment of school reform objective in Indonesia. Such roles have been argued by many scholars to have significant impact on school reform process in terms of improved student's learning outcomes as well as teacher's teaching performance. School reform is a change in learning and other related internal conditions through a systematic and sustained effort to accomplish educational goals more effectively. It aims at raising students' achievements by focusing on instructional process and improving schools' capacity for providing better education. From reviews of empirical studies, similar emphases are found among school reform characteristics and instructional leadership dimensions. They require the practices of stimulating leadership, challenging expectations and learning climate, and frequent evaluations. The main goal is for a change in the teaching and learning process that is oriented to high expectations of student achievement. The reviews also point out the instructional roles of principals as school leaders in contributing to the growth of student learning and development through teachers as a mediating variable.

Keywords: instructional leadership, school reform implementation, Indonesian schools, student achievement, teacher performance

A. INTRODUCTION

To improve school effectiveness and provide better learning for students, there have been consistent global efforts by educational policy makers to reform schools by increasing their public accountability (Leithwood & Day, 2008; Pont, Nusche, & David, 2008; Robinson, 2010; Sofo, Fitzgerald, & Jawas, 2012). The demand on schools of public accountability, particularly for improved student learning achievements, has brought substantial pressures for principals as school leaders, who are expected and even scrutinised to show the contribution of their work (Gunter & Fitzgerald, 2008; Gurr & Drysdale, 2012; Leithwood & Day, 2008). Effective school leaders are now recognised based on their ability to ensure academic success for every student in their school (Davies, 2005; Donaldson, 2006; Leithwood & Jantzi, 2005; Southworth, 2005). These pressures on principals' capabilities, however, provide the opportunity to prove the importance of school leadership (Leithwood & Day, 2008). Sx

An underlying reason for the increased accountability of school leadership on student learning outcomes is driven by the aspiration of the authorities as the policy makers to minimise the constant gap in learning achievement between various social and ethnic groups and their confidence on the ability of school leaders to achieve this objective (OECD, 2001 cited in Robinson, Lloyd, & Rowe, 2008). The confidence of the public and politicians in the capacity of school leaders to make a substantial difference to

student learning outcomes is supported by research examining the impact of leadership on school effectiveness and improvement, that consistently recognises the roles of school leadership in school and teaching effectiveness (Chapman, 2003; Day, et al., 2008; Harris, 2008; Robinson, et al., 2008; McDougall, Saunders, & Goldenberg, 2007; Robinson, et al., 2008; Southworth, 2002). The literature also acknowledges the quality of school leadership as a determining key to sustainable school organisational learning and improvement (Datnow, 2005; Hargreaves & Fink, 2006; Robinson, et al., 2008).

B. OBJECTIVES

This article specifically discuss the relevance of instructional leadership in Indonesian school reform context by particularly looking at the current condition of Indonesian educational performance as measured in international indexes and the scholarly analysis on leadership practices on Indonesian schools. Review on instructional leadership for school improvement is also included to build its relevance in the context of Indonesian school reform. The primary interest of this review is to identify issues surrounding the gap between the goals of the school reform and students' educational achievements and to propose the relevance of instructional leadership in Indonesian school reform.

C. LITERATURE REVIEW

It is problematic that research has shown different findings on the effectiveness of school leadership, particularly on the effects of school leadership on student learning outcomes. While some empirical studies in the U.S., U.K, France and the Netherlands have shown a positive relationship between school leadership and student outcomes (Bush, 2003; Leithwood & Riehl, 2003; Opdenakker & Van Damme, 2007; Southworth, 2005), other empirical studies conducted in the same countries indicate the inconsistency of these two variables in size and direction (Opdenakker & Van Damme, 2007). Although principals can have measurable effects on student learning outcomes, these effects are more likely to be influenced by other school and classroom factors (Supovitz, Sirinides, & May, 2010). Research evidence in Australia has also indicated the indirect relationship between school leadership and students' learning outcomes (Gurr, Drysdale, & Mulford, 2007; Silins & Mulford, 2004).

The contrasting evidence of the direct relationship between leadership and student learning has led to the popularity of the indirect influence of school leadership on student learning in recent leadership literature (Opdenakker & Van Damme, 2007). Indirect models have been shown to have a greater impact on student performance compared to direct models (Gurr, et al., 2007; Opdenakker & Van Damme, 2007; Southworth, 2005). The literature suggests that although principals can have quantifiable effects on student learning performance, these effects are mostly influenced by other aspects of school life which subsequently affect what and how teachers teach in classroom (Supovitz, Sirinades, & May, 2010). Accordingly, more leadership research has been conducted to examine a range of other leadership activities in schools that influence instructional practices.

School climate has been identified as one of the mediating variables between school leadership and student learning outcomes. Teacher-student interaction and professional culture are found to be a contributing factor to improved learning outcomes (Hill & Rowe, 1998). A clear school mission has a positive effect on students' reading achievement (Hallinger, Bickman, & Davis, 1996). Instructional leadership behaviours of school principals influence the behaviours of teachers and students' learning experiences (Hoy & Miskel, 2005). Principals who had a strong academic focus and

were committed to support this with resources foster students' learning achievements (Alig-Mielcarek & Hoy, 2005). School leadership and student learning outcomes are also mediated by teachers (Gurr, Drysdale, & Mulford, 2007; Silins & Mulford, 2004). Principals indirectly influence student outcomes in reading and mathematics through feedback and evaluation practices that shape teachers' job satisfaction and achievement orientation (Bosker, De Vos, Witziers, 2000).

Research examining possible direct correlations between school leadership and learning outcomes has thrown up some explanations of the indirect relationship between these two variables. First, the methodologies employed by many of the studies might have significantly underestimated the actual effects (Nettles & Herrington, 2007). Second, studies on effective leadership behaviours to improve instructional quality typically observed a limited range of leadership behaviours that restricted comparisons across studies (Louis, Dretzke, & Wahlstrom, 2010). Third, studies on school leadership focused not on actual student outcomes but rather on other secondary results of principals' practices (Nettles & Herrington, 2007). Finally, studies have frequently assumed that school leadership has influenced students' learning because it changed the behaviours of teachers, and neglected leadership practices that could improve classroom teaching and learning activities (Louis, et al., 2010).

Time restrictions on performing instructional roles are also argued as a factor contributing to the gap between school leadership and student learning outcomes. Principals are found to be predominantly occupied with performing their organisational functions, rather than creating and encouraging a vision of education (Opdenakker & Van Damme, 2007). The dominance of organisational functions can be linked to the different assumptions about what school leaders are and what they do (Middlehurst, 2008). School leaders are predominantly influenced by the logic of leading reform that does not much appraise the professionalism and quality located in pedagogic expertise and research (Gunter & Fitzgerald, 2008).

Amidst the existing arguments on the relationship of school leadership and student learning, research to understand the contribution of leadership to school improvement and student learning conducted by scholars in many different school contexts has supported the conclusion that school leadership affects learning by creating structural and socio-cultural processes that develop the capacity of schools for academic improvement (Chen, 2008; Cravens & Hallinger, 2012; Ee & Seng, 2008; Fullan, 2007; Hallinger & Heck, 2010; Hallinger & Kantamara, 2000; Robinson, et al., 2008; Southworth, 2002). Successful school leadership is identified by the ability to provide conditions that support effective teaching and learning and the capacity to promote professional learning and change (Hallinger & Heck, 2010; Mulford & Silins, 2009; Robinson, et al., 2008). Therefore, school leadership should see instruction as an important dimension of viable leadership practices. This conclusion brings the relevance of instructional leadership practices.

The introduction of instructional leadership to the leadership domain is driven by the inquiry to understand the capacity of school leaders to make substantial contributions to student learning outcomes (Robinson, et al., 2008) and to examine its role in school improvement programs (Datnow, 2005; Hargreaves & Fink, 2006; Robinson, et al., 2008). However, the concept of instructional leadership is as various and subjective as the number of scholars who proposed it (Alig-Mielcarek & Hoy, 2005). The existing literature also fails to provide unambiguous and uniform descriptions of this leadership theory (Leithwood, Jantzi, & Steinbach, 1999). From the diverse concepts of instructional leadership, four central focuses are found that can provide the conceptual framework to understand this type of leadership. Those four focal emphases are students, teachers,

teaching and learning activities, and principals. In a simple definition, instructional leadership can be construed as leadership practices that focus on students and teachers as they engage in teaching and learning activities.

In its earlier introduction, the model of instructional leadership is basically defined, based on a set of job descriptions that principals needed to perform. The roles of principals in instructional leadership have been traditionally described as the practices of communicating high expectations for teachers and students, supervising instruction, monitoring assessment and student progress, coordinating curriculum, promoting a climate for learning, and creating a supportive work environment (Bush, 2003; Marks & Printy, 2003; Reitzug, et al, 2008). In its more recent description, it is seen from some of the behaviours of principals in executing their roles. A current focus of instructional leadership has added the emphasis on teachers' growth into the description. This is done through collaborative inquiry with teachers, creating opportunities for reflection, discourse, and professional growth, and the development of professional learning communities (Bush, 2003; Huffman & Hipp, 2003; Marks & Printy, 2003; Mitchell & Sackney, 2006; Reitzug, et al, 2008; Southworth, 2002). It can be concluded that instructional leadership practices are the activities and responsibilities of school principals in relation to classroom instructions (Goldring,et al., 2009; Nettles & Herrington, 2007; Robinson, 2010).

Research on instructional leadership has acknowledged its substantial contribution to student learning. The effects of instructional leadership on student outcomes were found to be three to four times as great as the effect of transformational leadership (Robinson,et al., 2008).Instructional leadership of school principals was found to be positively related to students' mathematics and reading achievement (Alig-Mielcarek & Hoy, 2005). A 10 percentile point increase in student test scores was found from the improvement of leadership abilities, where a key focus was instructional leadership (Waters, Marzano & McNulty, 2003). Students in schools where leadership was reported to be more focused on teaching and learning outperformed students in schools where such leadership focus did not get much attention (Robinson et al., 2008). In addition, instructional leadership demonstrated by principals influenced how teachers performed their job (Hoy & Miskel, 2005; Opdenakker & Van Damme, 2007). Various instructional leadership practices are found to have positive effects on student outcomes compared to other leadership practices (Robinson et al., 2008). Such instructional leadership practices include promoting and participating in teacher learning and development; establishing goals and expectations; planning, coordinating, and evaluating teaching and curriculum; strategic resourcing and ensuring an orderly and supportive environment.

The practices of instructional leadership also influence teachers and teaching. Leithwood, Harris, and Hopkins (2008) found that the way principals directly established positive, successful cultures of teaching and learning in schools had very powerful indirect effects on student outcomes. They also found that the influence of school leaders on teachers' motivation, commitment, and belief about working condition indirectly improved teaching and learning processes. Practices of developing the pedagogical capacities within the school were found to be a key to meeting challenges such as low achievement in particular curriculum areas or of a specific group of students (Penlington, Kington, & Day, 2008). Effective school leaders were distinguished by their focus on critical instructional areas and personal responsibility for instructional matters (Nettles & Herrington, 2007). Developing teachers' capacity and creating opportunities for them to plan and work together on instructional issues contributed to a school's high performance (Nettles & Herrington, 2007; Penlington, et al., 2008).

In addition, a significant amount of research has thrown in increasing evidence that principals do actually have an effect on student learning outcomes (Day, et al., 2008; Leithwood & Day, 2008; Nettles & Herrington, 2007; Penlington, et al., 2008; Louis, et al., 2010; Robinson, 2010; Robinson, et al., 2008). Some research emphasises the principal's knowledge of curriculum content and instructional materials (Louis, et al., 2010; Stein & Nelson, 2003) and other research highlights the presence of the principal's support for improved instruction (Leithwood, 2001; Louis, et al., 2010; O'Donnell & White, 2005). Other research has signified that instructional leadership is a core responsibility for principals (Mangin, 2007; Reitzug, et al., 2008; Robinson, 2010). Research has also shown that principals of effective schools have a strong focus on critical instructional areas (Halverson, et al., 2005).

A main conclusion that could be drawn from the empirical findings is that the practices of instructional leadership substantially improve the performance of students, teachers, school principals, and schools in general. Substantial influence on student learning outcomes is dependent upon the focus and practices of instructional leadership (Robinson, et al., 2008). It appears that in the current wave of global school reform and the increasing demand for school accountability for its learning systems, the practice of instructional leadership cannot be more important than other forms of leadership. School reform requires certain leadership practices that can facilitate mediating variables such as teacher motivation, classroom activities, school culture and organisational direction to affect teaching and learning and influence student outcomes (Chapman, 2003; Day, et al., 2008; Harris, 2008). This conclusion underpins the discussion on Indonesian school reform as explained in the following section. The discussion focuses on the contradiction between the goals of school reform and the learning performance of the students.

D. DISCUSSION

The enactment of National Education System Law Number 20 in 2003 marked the beginning of educational reform in Indonesia. This law introduces the practice of decentralisation of educational autonomy in this country. Local governments are endowed with the autonomy to manage primary and secondary schools as the effort to accommodate and promote local characteristics and potential (Ministry of National Education, 2004). This practice of decentralised autonomy was triggered by the transition in the governance system. The collapse of the New Order Era in 1998, prompted by the severe national economic crisis and political turbulence, introduced this nation to the new perspective of a decentralised governance system. The endorsement of the Regional Governance Law Number 22 Year 1999 started the decentralisation process. By virtue of the 1945 Constitution, the Indonesia National Constitution, the law grants freedom to regions to organise regional autonomy to uphold the principles of democracy, community participation, equitable distribution and justice, and the regions' potential and diversity.

After more than a decade of implementation, it becomes crucial to know how far Indonesian school reform has progressed to achieve its expected educational goals. An examination of the Indonesian profile of various indexes, including the Human Development Index (HDI), Education Index (EI), Programme for International Student Assessment (PISA), Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS), and Progress in International Reading and Literacy Study (PIRLS) indicates substandard performances. Compared to its neighbouring countries, Indonesia's HDI measuring life expectancy, educational attainment, and income have been constantly the lowest for almost three and a half decades (see Table 1). The index in 2008 is worth noting as it was lower by 0.002 points than it was in 2005. Although the decline is minor, it is important

to take into consideration because 2005 was two years after the introduction of school reform to the school system while 2008 was five years after the implementation.

Table 1 Indonesia's and the Neighbouring Countries' HDI Profile

Country	Human Development Index							
	1975	1980	1985	1990	1995	2000	2005	2008
Singapore	0.729	0.762	0.789	0.827	0.865	0.892	0.922	0.918
Brunei Darussalam	-	-	-	-	-	-	0.894	0.919
Malaysia	0.619	0.662	0.696	0.725	0.763	0.790	0.811	0.823
Thailand	0.615	0.654	0.679	0.712	0.745	0.761	0.781	0.786
The Philippines	0.655	0.688	0.692	0.721	0.739	0.758	0.771	0.745
Indonesia	0.471	0.533	0.585	0.626	0.67	0.692	0.728	0.726

Source: UNDP, 2009

Indonesia's 2005 and 2006 Education Index (EI) comprising adult literacy rates (aged 15 and older) and the combined gross enrolment ratio for primary, secondary, and tertiary schooling has also been the smallest among the countries in the region (see Table 2). Moreover, the indexes are stagnant at 68.2% for these two consecutive years.

Table 2 Indonesia's and the Neighbouring Countries' Education Index Profile

Country	Education Index 2005		Education Index 2006	
	Adult Literacy Rate (%)	Combined Gross Enrolment Ratio (%)	Adult Literacy Rate (%)	Combined Gross Enrolment Ratio (%)
Singapore	92.5	87.3	94.2	96.4
The Philippines	92.6	81.1	93.3	79.6
Brunei Darussalam	92.7	77.7	94.6	78.5
Thailand	92.6	71.2	93.9	78.0
Malaysia	88.7	74.3	91.5	71.5
Indonesia	90.4	68.2	91	68.2

Source: UNDP, 2009

Indonesia's performance in 2006 and 2009 PISA tests has shown similar under achievement. Using the performance of Thailand as a comparison (see Table 3), Thai students outperformed Indonesia in those tests and showed a slight increase in their 2009 PISA scores. Like Indonesia, Thailand also experienced an intense crisis in its national education that led to educational reform in 1997, which promoted the practice of decentralised systems and school-level management (Hallinger & Kantamara, 2000; Hallinger & Lee, 2011). The statistics indicate that there has been a gradual increase in Thai students' performance in numeracy, reading, and scientific literacy as measured in these tests. On the contrary, Indonesia's 2009 PISA scores in Mathematics and Science were lower by 20 and 10 points respectively than its 2006 PISA scores. In both the 2006 and 2009 PISA tests, Thai students attained higher scores in all domains than Indonesian students. In the 2006 PISA tests, Thai students got 26, 24 and 28 more points respectively for mathematics, reading, and science than Indonesian students. The comparison shows even higher points for Thai students in 2009 PISA mathematics and science domains, where they attained 48 and 42 more points in these respective domains than their Indonesian counterparts.

Table 3 Indonesia's and Thailand's 2006 and 2009 PISA Profile

Domain	Indonesia		Thailand	
	2006 PISA	2009 PISA	2006 PISA	2009 PISA
Mathematics	391	371	417	419
Reading	392	402	416	421
Science	393	383	421	425

Source: OECD PISA, 2011

Indonesia's performance in 2007 TIMSS (Trends in International Mathematics and Science Study) and 2006 PIRLS (Progress in International Reading and Literacy Study) further demonstrates a poor achievement (see Table 4). From the rank of participating countries, Indonesia is at the lower part of the rank. In the 2007 TIMSS, Indonesia ranked 36 from 49 participating countries, while in the 2006 PIRLS, it ranked 37 out of 41 participating countries. As TIMSS provides data on curriculum coverage and implementation as well as teacher preparation, resource availability, and the use of technology, it can be assumed that these aspects of mathematics and science in teaching and learning processes in Indonesian schools are also low. Indonesia's low rank in PIRLS tests indicates that the Indonesian curriculum for reading and its classroom approaches do not support reading literacy achievements for the students.

Table 4 Indonesia's 2007 TIMSS and 2006 PIRLS Profile

2007 TIMSS (8 th grade)		2006 PIRLS (4 th grade)	
Average scale score (0-800)	Rank from 49 countries	Average scale score (100-700)	Rank from 41 countries
397	36	405	37

Source: Timssandpirls, 2009

As TIMSS provides data on curriculum coverage and implementation as well as teacher preparation, resource availability, and the use of technology, it can be assumed that these aspects of mathematics and science in teaching and learning processes in Indonesian schools are also low. Indonesia's low rank in PIRLS tests indicates that the Indonesian curriculum for reading and its classroom approaches do not support reading literacy achievement for the students.

The gap between school reform goals and educational performance as presented in the previous section raises the question of educational accountability, which is one of the highlighted aspects of Indonesian school reform (Sofa, et al., 2012). In questioning the power and efficacy of school reform, a few problematic conditions are identified. Lack of management efficiency both at local government and local school levels is one of them (Sofa, et al., 2012). Local authorities, including principals, have limited expertise and experience in handling the consequences of educational autonomy that calls for public participation and shared decision-making (Bjork, 2005; Chan & Sam, 2007; Nandika, 2007). This condition has prevented many principals from taking any initiatives to make necessary changes, as they continue to rely on directives from their superiors in their school districts (Chan & Sam, 2007; Irawan, et al., 2004; Surakhmad, 2002). Moreover, the insufficiency of the central government's assistance has made local schools unprepared to execute their authority, thus maintaining the status quo (Bjork, 2003, 2005; Chan & Sam, 2007).

A further shortcoming of management has been the poor direction provided to the teaching staff (Sofa, et al., 2012). The lack of interest in teaching performance has decreased the responsibility to improve the quality of teaching (Azra, 2002; Bjork, 2005;

Tilaar, 2009). Moreover, the civil service culture minimises the exercise of intellectual capacity and emphasises obedience to the authority (Bjork, 2005; Chan & Sam, 2007; Kintamani, 2002; Raihani, 2007; Tilaar, 2009).

The second problematic condition is the erratic change of education policies, especially those related to the national curriculum (Sofa, et al., 2012). The frequent curriculum changes due to poor educational leadership have been seen as one of the major impediments to improving educational quality (Sofa, et al, 2012). The curriculum does not adequately represent students' characteristics, voices, and interests (Kunandar, 2007; Taruna, 2007). The curriculum is also criticised for its preference for accommodating the needs and interests of the high-achieving students (Drost, 2005; Kunandar, 2007; Taruna, 2007). Only 30 per cent of Indonesian students are believed to achieve the desired benefits from the curriculum (Drost, 2005). The arguments also address the inability of the curriculum to generate the excitement for learning and the freedom to learn (Taruna, 2007). In addition, the practice of content-transfer learning to cope with the heavy load of the curriculum has weakened the relevance of learning (Kunandar, 2007; Taruna, 2007). These two key problematic conditions explained above apparently indicate some shortcomings in Indonesian school reform particularly in terms of leading, teaching, and learning.

E. CONCLUSION

Accumulating empirical evidence has implied the urgency to prioritise the development and welfare of students as the main objectives of educational leadership (Davies, 2005; Gunter & Fitzgerald, 2008; Leithwood & Jantzi, 2005; Southworth, 2005). Current research on school leadership has been showing growing emphasis on the contribution of instructional leadership in reforming and improving school performance (Alig-Mielcarek & Hoy, 2005; Frederick, Blumenfield, & Paris, 2004; Gurr, et al., 2007; Leithwood & Day, 2008; Pennington, et al., 2008; Reitzug, et al., 2008; Robinson, et al., 2008; Waters, et al., 2003). Instructional leadership brings a new conception of creating accountable learning systems in schools (Halverson, et al., 2005). As it accentuates students' learning and teacher empowerment, a focus on this type of leadership can be the strategy in promoting and sustaining school reform programs. As the examination of the progress of Indonesia's school reform has indicated a gap between reform goals and educational achievements of the students which underline shortcomings in Indonesian school reform, particularly in terms of leading, teaching and learning. Therefore, instructional leadership becomes strongly relevant in the implementation of school reform in Indonesian schools.

REFERENCES

- Alig-Mielcarek, J., & Hoy, W. (2005). Instructional leadership: Its nature, meaning, and influence. In W. Hoy, & C. Miskel (eds), *Educational leadership and reform* (pp. 29-51). Greenwich: Information Age Publishing.
- Azra, A. (2002). *New paradigm of national education: Reconstruction and democratization (Paradigma baru pendidikan nasional: rekonstruksi dan demokratisasi)*. Jakarta, Indonesia: Penerbit Buku Kompas.
- Bjork, C. (2003). Local responses to decentralization policy in Indonesia. *Comparative Education Review*, 184-216.

- Bjork, C. (2005). *Indonesian education: Teachers, schools and central bureaucracy*. New York: Routledge.
- Bosker, R., De Vos, H., & Witziers, B. (2000). *Theories and models of educational effectiveness*. Enschede: Twente University Press.
- Bush, T. (2003). *Theories of educational leadership and management*. London: SAGE Publications Ltd.
- Chan, S., & Sam, T. (2007). *Analisis SWOT kebijakan pendidikan era otonomi daerah (SWOT analysis of educational policy in the era of regional autonomy)*. Jakarta, Indonesia: Penerbit PT RajaGrafindo Persada.
- Chapman, C. (2003). Building the leadership capacity for school improvement: A case study. In A. Harris, C. Day, D. Hopkins, M. Hadfield, A. Hargreaves, & C. Chapman, *Effective leadership for school improvement* (pp. 137-153). London: RoutledgeFalmer.
- Chen, P. (2008). Strategic leadership and school reform in Taiwan. *School Effectiveness and School Improvement*, 19(3)293-318.
- Cravens, X. C., & Hallinger, P. (2012). School leadership and change in East Asia: Building capacity for education reform. *Peabody Journal of Education* 87, 157-161.
- Datnow, A. (2005). The sustainability of comprehensive school reform models in changing district and state contexts. *Educational Adminsitration Quarterly*, 41(1)121-153.
- Davies, B. (2005). *The essentials of school leadership*. London, UK: SAGE Publications Company.
- Day, C., Sammons, P., Hopkins, D., Leithwood, K., & Kington, A. (2008). Research into the impact of school leadership on pupil outcomes: Policy and research contexts. *School Leadership and Management*, 28(1)5-25.
- Donaldson, G. (2006). *Cultivating leadership in schools: Connecting people, purpose and practice*. Columbia University: Teachers College Press.
- Drost, J. (2005). *Dari KBK (Kurikulum Bertujuan Kompetensi) sampai MBS (Manajemen Berbasis Sekolah : Esai-esai pendidikan (From CBC (Compentency-Based Curriculum) to SBM (School-Based Management): Educational essays)*. Jakarta, Indonesia: Penerbit Buku Kompas.
- Ee, J., & Seng, T. (2008). Cultural influences of the East & West: Implications on the educational reforms in the Singapore context. *KEDI JOurnal of Educational Policy*, 49-62.
- Frederick, J., Blumenfeld, P., & Paris, A. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1)59-110.
- Fullan, M. (2007). *The new meaning of educational change*, 4th edition. New York: Teachers College Press.
- Goldring, E., Porter, A., Murphy, J., Elliot, S. N., & Cravens, X. (2009). Assessing learning-centred leadership: Connections to research, professional standards, and current practice. *Leadership and Policy in Schools*, 8(1)1-36.
- Gunter, H., & Fitzgerald, T. (2008). The future of leadership research? *School Leadership & Management*, 28(3)261-279.
- Gurr, D., & Drysdale, L. (2012). Tensions and dilemmas in leading Australia's schools. *School Leadership & Management*, 32(5) 403-420.
- Gurr, D., Drysdale, L., & Mulford, B. (2007). Instructional leadership in three Australian schools. *ISEA*, 35(3)20-29.

- Hallinger, P., & Heck, R. (2010). Leadership for learning: Does collaborative leadership make a difference in school improvement? *Educational Management Administration & Leadership*, 38(6)654-678.
- Hallinger, P., & Kantamara, P. (2000). Leading educational change in Thailand: Opening a window on leadership as a cultural process. *School Leadership and Management*, 20(1)189-206.
- Hallinger, P., & Lee, M. (2011). A decade of education reform in Thailand: Broken promise or impossible dream? *Cambridge Journal of Education*, 41(2)139-158.
- Hallinger, P., Bickman, L., & Davis, K. (1996). School context, principal leadership and student reading achievement. *Elementary School Journal*, (96)527-549.
- Halverson, R., Grigg, J., Prichett, R., & Thomas, C. (2005). The new instructional leadership: Creating data-driven instructional system in schools. *Paper prepared for the annual meeting of the national council of professors of educational administration*, July 2005 in Washington DC.
- Hargreaves, A., & Fink, D. (2006). *Sustainable leadership for sustainable change*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Harris, A. (2008). Distributed leadership: According to the evidence. *Journal of Educational Administration*, 46(2)172-188.
- Hill, P., & Rowe, K. (1998). Modelling student progress in studies of educational effectiveness. *School Effectiveness and School Improvement*, 9(3)310-333.
- Hoy, W., & Miskel, C. (eds). (2005). *Educational leadership and reform*. Greenwich, Connecticut: Information Age Publishing.
- Huffman, J., & Hipp, K. (2003). *Reculturing schools as professional learning communities*. Lanham, MD: Scarecrow Education.
- Irawan, A., Eriyanto, Djani, L., & Sunaryanto, A. (2004). *Mendagangkan sekolah: Studi kebijakan MBS di DKI Jakarta (Trading schools: Policy studies of School-Based Management in DKI Jakarta)*. Jakarta: Indonesian Corruption Watch.
- Kintamani, I. (2002). Guru dan dinamikanya (Teachers and their dynamics). In *Selintas pendidikan Indonesia di akhir 2002: 8 isu pendidikan (Brief review of Indonesian education at the end of 2002: 8 educational issues)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Indonesia: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Data dan Informasi Pendidikan.
- Kunandar. (2007). *Guru profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan persiapan menghadapi sertifikasi guru (Professional teachers: Implemetation of School-Based Curriculum (SBC) and the preparation for teacher certification)*. Jakarta, Indonesia: Penerbit PT Raja Grafindo Persada.
- Leithwood, K. (2001). School leadership in the context of accountability policies. *International Journal of Leadership in Education*, (4)217-235.
- Leithwood, K., & Day, C. (2008). The impact of school leadership on pupil outcomes: Editorial. *School Leadership and Management*, 28(1)1-4.
- Leithwood, K., & Jantzi, D. (2005). Transformational leadership. In B. Davies (ed), *The essentials of school leadership*. London, UK: SAGE Publications Ltd.
- Leithwood, K., & Riehl, C. (2003). *What we know about successful school leadership*. Philadelphia: Temple University Press.
- Leithwood, K., Harris, A., & Hopkins, D. (2008). Seven strong claims about successful school leadership. *School Leadership and Management*, 28(1)27-42.
- Leithwood, K., Jantzi, D., & Steinbach, R. (1999). *Changing leadership for changing times*. Buckingham, UK: Open University Press.

- Louis, K. S., Dretzke, B., & Wahlstrom, K. (2010). How does leadership affect student achievement? Results from a national US survey. *School Effectiveness and School Improvement*, 21(3)315-336.
- Mangin, M. M. (2007). Facilitating elementary principals' support for instructional teacher leadership. *Educational Administration Quarterly*, 43(3)319-357.
- Marks, H., & Printy, S. (2003). Principal leadership and school performance: An integration of transformational and instructional leadership. *Educational Administration Quarterly*, 39(3)370-397.
- McDougall, D., Saunders, M., & Goldenberg, C. (2007). Inside the black box of school reform: Explaining the how and why of change at Getting Results schools. *International Journal of Disability, Development and Education*, 54(1)51-89.
- Middlehurst, R. (2008). Not enough science or not enough learning? Exploring the gaps between leadership theory and practice. *Higher Education Quarterly*, 62(4)322-339.
- Mitchell, C., & Sackney, L. (2006). Building schools, building people: The school principal's role in leading a learning community. *Journal of School Leadership*, 16(5)627-639.
- Mulford, B., & Sillins, H. (2009). Revised models and conceptualisation of successful school principalship in Tasmania. In B. Mulford, & B. Edmunds, *Successful school principalship in Tasmania* (pp. 157-183). Launceston, Tasmania: Faculty of Education.
- Nandika, D. (2007). *Pendidikan di tengah gelombang perubahan (Education in the wave of change)*. Jakarta, Indonesia: Pustaka LP3ES.
- Nettles, S., & Herrington, C. (2007). Revisiting the importance of direct effects of school leadership on student achievement: The implications for school improvement policy. *Peabody Journal of Education*, 82(4)724-736.
- O'Donnell, R., & White, G. (2005). Within the account era: Principals' instructional leadership behaviors and student achievement. *NASSP Bulletin*, 89(645)56-71.
- Opdenakker, M., & Van Damme, J. (2007). Do school context, student composition and school leadership affect school practice and outcomes in secondary education? *British Educational Research Journal*, 33(2)179-206.
- Penlington, C., Kington, A., & Day, C. (2008). Leadership in improving schools: A qualitative perspective. *School Leadership & Management*, 28(1)65-82.
- Pont, B., Nusche, D., & David, H. (2008). *Improving school leadership, Volume 2. Case studies on system leadership*. Paris: Organisation for Economic Cooperation and Development.
- Raihani. (2007). Education reforms in Indonesia in the twenty-first century. *International Education Journal*, 8(1)172-183.
- Reitzug, U., West, D., & Angel, R. (2008). Conceptualizing instructional leadership: The voices of principals. *Education and Urban Society*, 40(6)694-714.
- Robinson, V. (2010). From instructional leadership to leadership capabilities: Empirical findings and methodological challenges. *Leadership and Policy in Schools* 9, 1-26.
- Robinson, V., Lloyd, C., & Rowe, K. (2008). The impact of leadership on student outcomes: An analysis of the differential effects of leadership types. *Educational Administration Quarterly*, 44(5)635-674.
- Sillins, H., & Mulford, B. (2004). Schools as learning organizations: Effects on teacher leadership and student outcomes. *School Effectiveness and School Improvement*, 15(3)443-466.

- Sofo, F., Fitzgerald, R., & Jawas, U. (2012). Instructional leadership in Indonesian school reform: Overcoming the problems to move forward. *School Leadership & Management*, 32(5)503-522.
- Southworth, G. (2002). Instructional leadership in schools: Reflections and empirical evidence. *School Leadership and Management*, 22(1)73-92.
- Southworth, G. (2005). Learning-centred leadership. In B.. Davies (ed), *The essentials of school leadership* (pp. 75-92). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, Inc.
- Stein, M., & Nelson, B. (2003). Leadership content knowledge. *Educational Evaluation and Policy Analysis* 25, 423-448.
- Supovitz, J., Sirinades, P., & May, H. (2010). How principals and peers influence teaching and learning. *Educational Administration Quarterly*, 46(1)31-56.
- Surakhmad, W. (2002). *Implikasi manajemen pendidikan nasional dalam konteks otonomi daerah (The implications of national educational management in the context of regional autonomy)*. Paper presented in Konferensi Nasional Manajemen Pendidikan, Hotel Indonesia, 8-10 August 2002.
- Taruna, T. (2007). Kurikulum yang mencerdaskan (Curriculum to educate). In *Kurikulum yang mencerdaskan visi 2030 dan pendidikan alternatif (Curriculum to educate 2030 vision and alternative education)*A. Indratno (ed). Jakarta, Indonesia: Penerbit Buku Kompas.
- Tilaar, H. (2009). *Membenahi pendidikan nasional (Fixing national education)*. Jakarta, Indonesia: Penerbit Rineka Cipta.
- Waters, T., Marzano, R., & McNulty, B. (2003). *Balanced leadership: What 30 years of research tells us about the effect of leadership on student achievement*. Denver: Mid-Continent Research for Education and Learning.

MEMBACA FENOMENA-FENOMENA SASTRA DI MEDIA SOSIAL

Yunita Noorfitriana

Universitas Negeri Malang

yuyunghazalie@gmail.com

ABSTRAK

Pada hakikatnya, sastra merupakan sebuah karya yang bertujuan untuk menyampaikan informasi serta media dalam berkomunikasi. Seiring perkembangan zaman, sastra hadir dalam berbagai jenis, bentuk, serta tampilan yang baru. Salah satu perkembangan sastra tersebut dipengaruhi oleh adanya perkembangan teknologi. Pada perkembangan teknologi digital, menawarkan beberapa jenis media sosial dalam perkembangan karya sastra. Dalam hal ini, media sosial berperan sebagai sarana dalam penyebaran dan publikasi hasil dari ide-ide kreatif para penggunanya. Beberapa jenis media sosial yang ramai digunakan dalam perkembangan karya sastra antara lain yaitu *mailing list*, *twitter*, *blog*, *facebook*, dan *instagram*. Hadirnya teknologi digital berupa beragamnya jenis media sosial yang ditawarkan dalam perkembangan sastra, memiliki dampak positif dan negatif baik dalam karya yang dihasilkan oleh penulis, penyebaran sastra, maupun publikasi karya sastra. Adapun fenomena-fenomena yang terjadi dalam penyebaran karya sastra di media sosial yaitu (1) adanya tuduhan plagiarisme puisi karya Taufiq Ismail di *mailing list*, (2) pemanfaatan *blog* dalam melahirkan novel dengan genre baru dengan penggunaan diksi yang lebih 'berani', (3) adanya pemodifikasi terhadap sastra lama (peribahasa) di media *twitter* dengan memanfaatkan keterbatasan karakter, (4) pemanfaatan media *facebook* dalam bercurah pendapat tentang karya yang dihasilkan, dan (5) pemanfaatan media *instagram* dalam menghasilkan cerita mini dari sebuah foto yang diunggah. Fenomena-fenomena tersebut tidak menjadi penghalang para penulis sastra di dunia *cyber*, dengan memanfaatkan keterbatasan dalam media sosial inilah lahir sastra genre baru dengan tampilan serta diksi yang lebih menarik dalam karya sastra yang dihasilkan.

Kata kunci: fenomena, sastra, media sosial.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era global saat ini, seakan menjadi pintu gerbang bagi perkembangan teknologi lainnya. Hadirnya teknologi internet dengan salah satu fungsinya sebagai media sosial, memberikan ruang baru bagi masyarakat untuk berinteraksi dan membuat gaya hidup manusia juga mengalami perubahan. Media sosial ternyata tidak hanya berfungsi sebagai media untuk sekedar 'mengobrol ringan', namun juga berfungsi sebagai salah satu media yang sangat populer baik untuk kepentingan bisnis, berbagi informasi, dan menuangkan ide-ide kreatif penggunanya.

Penggunaan media sosial dalam perkembangan sastra, dimanfaatkan sebagai sarana serta senantiasa memberikan peluang bagi semua penggunanya untuk menuangkan ide-ide kreatifnya dan segala bentuk apresiasi maupun kritik dalam kesastraan. Berdasarkan hasil penelitian Septiana dan Rokib, sejarah perkembangan sastra media sosial di Indonesia mulai terlihat pada kelompok *cybersastra.net* (Yayasan Multimedia Sastra[YMS]) yang dikelola oleh Medy Loekito. Media sosial digunakan sebagai alat

untuk berinteraksi, bertukar pikiran, dan kritik tentang karya sastra sastrawan terkenal maupun karya sastra anggota kelompok tersebut.

Perkembangan sastra di media juga sempat dikemukakan oleh H. B. Jassin puluhan tahun lalu tentang peran media massa dalam memuat karya sastra. Adanya media yang dapat menerbitkan karya sastra ini, dianggap menjadi sebuah tantangan bagi para sastrawan untuk menyajikan karyanya dalam media massa. Namun, saat ini hadirnya media *online* menjadi magnet baru bagi masyarakat dan mengubah pola interaksi yang sudah ada. Emzir dan Rohman (2016:93-94), meledaknya industri media massa, sehingga ia bagaikan perpanjangan dari sistem indra, organ dan saraf kita, yang pada urutannya menjadikan dunia menjadi terasa kecil. Lebih jauh lagi, kekuatan media massa telah menjelma bagaikan “agama” atau “Tuhan” sekuler, dalam arti: perilaku orang tidak lagi ditentukan oleh agama-agama tradisional, tetapi tanpa disadari telah diatur oleh media massa semisal program televisi. Tidak hanya mengubah pola interaksi masyarakat, hadirnya dunia digital juga mengubah pola baru dalam pumbublikasian karya sastra.

Hadirnya berbagai jenis media sosial seperti *mailing list*, *twitter*, *blog*, *facebook*, *instagram*, dan lain sebagainya, berdampak pada perubahan dalam dunia kepenulisan khususnya karya sastra. Arief (2014), mengatakan bahwa sastra populer telah menjadi momok, biang keladi atas segala kebobrokan yang terdapat dalam dunia sastra. Ia dituduh telah mencemarkan nama baik sastra dengan hanya memberi hiburan ringan tanpa isi, membuat remaja berpikir kalau tidak ada hal lain di luar cinta, merusak bahasa sastra, dan sebagainya. Perubahan yang terjadi sangat beragam, ada yang mengalami perubahan genre, perubahan gaya bahasa, tampilan penyajian, dan lain sebagainya. Selain perubahan dalam genre dan bentuk karya sastra tersebut, hadirnya teknologi digital juga berdampak pada fenomena-fenomena sastra yang terjadi di media sosial.

B. PEMBAHASAN

Fenomena Sastra *Mailing List* (Milis)

Perkembangan sastra dalam dunia digital juga merambah pada media *mailing list* atau lebih dikenal dengan sebutan milis. Penggunaan milis dalam penyebaran sastra dimulai sejak akhir era 90-an, hal ini juga berdampak pada perubahan pola interaksi masyarakat. Menurut Suryadi (2012), pada akhir 90-an teknologi informasi berupa internet memberikan peluang bagi para peminat sastra untuk membentuk sebuah komunitas yang berfungsi sebagai media berdiskusi tanpa batasan geografi. Contoh komunitas sastra melalui *mailing list* yang berdiri di akhir 90an adalah: penyair@yahoogroups.com, puisikita@yahoogroups.com, gedongpuisi@yahoogroups.com, bungamatahari@yahoogroups.com, bumimanusia@yahoogroups.com, musyawaharaburung@yahoogroups.com, dan banyak *mailing list* lain yang menyusul di tahun 2000an, seperti sastra_pembebasan@yahoogroups.com dan apresiasi_sastra@yahoogroups.com.

Fenomena sastra yang pernah terjadi di milis (Wahyudi, 2010) yaitu tentang puisi yang berjudul Kerendahan Hati karya Taufiq Ismail yang muncul dalam sebuah milis, kemudian dikutip sebagai bahan latihan dalam sebuah buku *Terampil Berbahasa Indonesia* untuk Kelas 8 SMP/MTs, terbitan bentuk digital oleh Departemen Pendidikan Nasional tahun 2008. Puisi karya Taufiq Ismail tersebut dituduh sebagai hasil plagiasi dari puisi karangan Douglas Malloch yang berjudul “*Be The Best of Whatever You Are*”. Berikut perbandingan kedua puisi tersebut.

<p><u>"Kerendahan Hati" Puisi Oleh Taufiq Ismail</u></p> <p>Kalau engkau tak mampu menjadi beringin Yang tegak di puncak bukit Jadilah belukar, tetapi belukar yang baik, Yang tumbuh di tepi danau Kalau kamu tak sanggup menjadi belukar, Jadilah saja rumput, tetapi rumput yang Memperkuat tanggul pinggiran jalan Kalau engkau tak mampu menjadi jalan raya Jadilah saja jalan kecil, Tetapi jalan setapak yang Membawa orang ke mata air Tidaklah semua menjadi kapten Tentu harus ada awak kapalnya.... Bukan besar kecilnya tugas yang menjadikan tinggi Rendahnya nilai dirimu Jadilah saja dirimu.... Sebaik-baiknya dari dirimu sendiri</p>	<p><u>Be the Best of Whatever You Are</u> By Douglas Malloch</p> <p>If you can't be a pine on the top of the hill, Be a scrub in the valley — but be The best little scrub by the side of the rill; Be a bush if you can't be a tree. If you can't be a bush be a bit of the grass, And some highway happier make; If you can't be a muskie then just be a bass — But the liveliest bass in the lake! We can't all be captains, we've got to be crew, There's something for all of us here, There's big work to do, and there's lesser to do, And the task you must do is the near. If you can't be a highway then just be a trail, If you can't be the sun be a star; It isn't by size that you win or you fail — Be the best of whatever you are!</p>
--	---

Mendapat tuduhan tersebut, Taufiq Ismail mengadakan klarifikasi di Fadli Zon Library pada tanggal 14 April 2011, karena Taufiq merasa tidak pernah menulis bahkan mengunggah puisi yang berjudul “Kerendahan Hati” dan isi puisi tersebut serupa dengan “Be The Best of Whatever You Are” karya Douglas Malloch (Santosa, 2011). Taufiq Ismail juga mengatakan bahwa dalam karya puisinya selama 55 tahun (1953-2008) yang telah diterbitkan dengan judul *Mengakar Bumi, Menggapai Ke Langit* jilid 1, tidak ditemukan puisi dengan judul Kerendahan hati yang dituduhkan tersebut, dan Taufiq Ismail menegaskan bahwa puisi tersebut bukan puisi karyanya.

Tidak hanya Taufiq Ismail yang menjadi korban pencemaran nama baik akibat dunia maya, Jimmy Wales pendiri Wikipedia juga pernah menemukan sebuah riwayat hidup dirinya yang berisi informasi yang tidak akurat bahkan tidak masuk akal (Media Indonesia dalam Wahyudi, 2010). Hal ini tentu menjadi konsekuensi dari longgarnya sistem yang berlaku di dunia maya. Pembaca dituntut lebih kritis dalam menyikapi informasi yang diperoleh dari dunia maya, tidak langsung mengonsumsinya tanpa tahu kebenaran dari informasi tersebut.

Adanya tuduhan plagiasi yang terjadi kepada sastrawan terkenal, Taufiq Ismail mungkin merupakan salah satu dampak negatif dari perkembangan sastra *cyber*. Salah satu hal positif tentang adanya penggunaan milis dalam perkembangan sastra diungkapkan oleh Supriatin (2012:48), mencermati situs atau milis yang ada dalam internet atau dari gejala yang ada dapat dicatat bahwa kritik sastra dalam internet umumnya berupa tulisannya pendek, yaitu antara 1- 2 alinea, tulisan tersebut ditulis oleh siapa saja, artinya kritik sastra dapat ditulis oleh siapa pun (bukan hanya kritikus profesional, dosen, dan mahasiswa), dan dapat dibaca oleh khalayak ramai. Pengkritikan yang bersifat ‘bebas’ ini, merupakan salah satu keunggulan sastra multimedia terutama dalam hal kritik sastra. Hal ini merupakan kekayaan masukan yang berasal dari beragam

opini individu, kritik/komentar tentang sebuah karya sastra yang diberikan dari berbagai sudut pandang, perbedaan usia, gender, tingkat pendidikan, dan latar belakang pekerjaan.

Proses interaksi yang cepat dan tidak memiliki batasan waktu, serta memiliki sifat penyampaian opini yang langsung dan tidak terbatas merupakan kelebihan dari adanya *cyber* dalam pengkritikan karya sastra. Kedua fenomena tersebut, mungkin hanya sebagian kecil yang sering terjadi di media sosial dalam perkembangan karya sastra. Adanya “kelonggaran” serta mudahnya sistem publikasi di dunia maya, memiliki dampak positif dan negatif bagi karya sastra.

Fenomena Sastra *Twitter*

Media sosial *twitter* juga digunakan dalam menuangkan ide-ide kreatif dan merangsang kreasi-kreasi penulis dalam menghasilkan karya sastra. Walaupun *twitter* hanya memberikan ruang 140 karakter, tetapi tidak membatasi ide-ide kreatif dari para penulisnya. Menurut Wahyudi (2010), salah satu komunitas dunia *twitter* yang bergerak dalam kepenulisan sastra yaitu #anjinggombal dengan pengikut sebanyak lebih dari 100.000 orang.

Melihat jumlah karakter yang terbatas dalam *twitter*, penulis menyiasatinya dengan cara pendekatan masa kini dan kontekstual yaitu dengan cara berkarya melalui permainan peribahasa. Pada komunitas #anjinggombal, para penulis berkarya dengan cara menulis ungkapan-ungkapan dari peribahasa yang dipelesetkan dan dikemas dengan bahasa yang memikat. Ungkapan yang dihasilkan umumnya bertema tentang cinta, dan biasanya digunakan untuk merayu lawan jenisnya. Berikut beberapa peribahasa yang dipelesetkan dan dikemas ulang (Wahyudi, 2010).

“Bagai katak dalam tempurung. Ngga peduli soal jarak, cinta kita selalu terhubung”

“Setinggi-tinggi bangau terbang, jatuhnya jadi kecap juga”

“Gajah di pelupuk mata tak tampak, kuman di seberang lautan kelihatan. Ya, iyalah, orang kumannya semanis kamu”

Pada contoh peribahasa tersebut, pada peribahasa pertama *“Bagai katak dalam tempurung. Ngga peduli soal jarak, cinta kita selalu terhubung”*. Penulis mengkreasi peribahasa *Bagai katak dalam tempurung* yang memiliki arti orang yang tidak memiliki pengetahuan yang luas, menjadi sebuah ungkapan dengan menambahkan kata dan variasi bunyi sehingga terlihat seperti sebuah pantun. Bagian lampiran yaitu *Bagai katak dalam tempurung*, yang memiliki akhiran bunyi -ak dan -ung. Bagian isi yaitu *Ngga peduli soal jarak, cinta kita selalu terhubung*, yang memiliki akhiran yang sama dengan bagian lampiran yaitu -ak dan -ung, serta memiliki makna bahwa seberapa pun jauhnya jarak yang memisahkan, cintanya akan selalu terhubung atau terikat.

Peribahasa kedua yaitu *“Setinggi-tinggi bangau terbang, jatuhnya jadi kecap juga”*, mengadaptasi dari peribahasa *sepandai-pandainya tupai pasti jatuh juga* yang memiliki arti sesempurnanya manusia pasti memiliki kesalahan. Penulis mengkreasi peribahasa tersebut menjadi sebuah ungkapan yang lucu dengan mengganti hewan dalam peribahasa tersebut (tupai dengan bangau), dan menghubungkan dengan iklan yang ada. Penulis membuat ungkapan bahwa burung bangau yang pandai terbang, digunakan sebagai ikon atau merk kecap. Jika diamati lagi, dari ungkapan tersebut juga terdapat maksud lain dari penulis yaitu sedang menyindir atau mengejek merk produk yang menggunakan hewan bangau tersebut. Namun dalam komunitas ini, ungkapan-ungkapan tersebut hanya digunakan untuk hiburan semata tanpa ada maksud dan kepentingan yang lain.

Pada peribahasa ketiga yaitu *“Gajah di pelupuk mata tak tampak, kuman di seberang lautan kelihatan. Ya, iyalah, orang kumannya semanis kamu”*, mengadaptasi

dari peribahasa *Gajah di pelupuk mata tak tampak, kuman di seberang lautan kelihatan* yang memiliki arti dapat melihat kesalahan dan kekurangan orang lain namun kesalahan dan kekurangan diri sendiri tidak disadari. Penulis mengkreasi peribahasa tersebut menjadi sebuah ungkapan yang lucu dan mengandung unsur merayu lawan jenisnya dengan menambahkan kalimat *Ya, iyalah, orang kumannya semanis kamu*. Penambahan ini bertujuan untuk memperjelas bahwa kuman dalam ungkapan tersebut diibaratkan dengan seorang *cewek* manis, yang bahkan jika sejauh apapun jaraknya tentu akan terlihat atau disadari oleh laki-laki. Maksud lain dari ungkapan tersebut yaitu ingin mengatakan bahwa wanita yang ada di hadapannya atau yang menjadi lawan bicaranya memiliki senyum yang manis.

Maraknya karya berisi ‘plesetan’ di *twitter*, merupakan sarana hiburan bagi para penulis yang telah bosan menulis karya yang seperti ‘itu-itulah’ saja. Hal ini mungkin dapat dianggap sebagai modifikasi dalam dunia kepenulisan sastra, yaitu dengan mendaur ulang karya lama menjadi karya yang menarik dan berbeda. Selain itu, karya-karya yang berisi hiburan dan beredar di dunia maya kebanyakan berisi tentang hal-hal yang sedang ‘naik daun’ di dunia nyata. Sebuah kritikan tentang adanya sastra hiburan diungkapkan oleh Santosa dalam artikelnya yang berjudul *Sastra sebagai Hiburan*, berpendapat bahwa studi sastra hiburan dianggap tidak sah karena tidak menawarkan apa-apa selain pelarian dari kebosanan belaka. Sastra hiburan hanya digunakan untuk iseng, bukan untuk studi yang serius. Pendapat Santosa tersebut ditentang oleh Saryono (2009:202-219), yang menyatakan bahwa sastra tidak hanya menghidangkan pengalaman, pengetahuan, dan kesadaran, tetapi juga hiburan karena sastra jenis apa pun (puisi, fiksi, dan drama) yang digubah secara jujur dan sungguh-sungguh selalu memancarkan sinyal permainan yang menyenangkan.

Saryono menganggap bahwa adanya sastra hiburan yang beredar di dunia maya merupakan sebuah hal yang menyenangkan. Hal ini dianggap sebagai sebuah ‘permainan mental’, karena penulis berusaha menggabungkan ikatan-ikatan logika penulis dengan dunia yang ada serta adanya tampilan ‘wajah’ yang berbeda. Para penulis yang berkarya melalui *twitter*, menyadari dan menyiasati kekurangan dalam *twitter* tersebut dengan cara berkreasi memborkar-pasang peribahasa lama yang bahkan saat ini sudah jarang untuk digunakan. Para penulis sastra *twitter* memberikan genre baru dalam sastra lama yaitu dengan memodifikasi ulang peribahasa lama dengan humor-humor yang sedang *trend* saat ini, sehingga pembaca akan tetap mengingat peribahasa lama namun dengan gaya, bahasa, dan isi yang berbeda. Hal tersebutlah yang menghadirkan adanya ‘wajah’ yang berbeda dalam dunia sastra *cyber*. Apapun jenis sastranya, diharapkan mampu memberikan hiburan dan kegiatan bagi yang menggelutinya serta memberikan hiburan tersendiri bagi para pembacanya.

Fenomena Sastra Blog

Blog merupakan salah satu media sosial yang sering digunakan oleh para penulis sebagai sarana untuk mencurahkan pikiran kreatifnya atau sekedar menulis hal-hal kecil tentang hidupnya. Tidak hanya sebagai sarana untuk menulis, *blog* juga menjadi alternatif baru bagi para penulis atau *blogger* untuk saling berdiskusi masalah sastra maupun kepenulisan. Para *blogger* yang memiliki hobi dan kecintaan dalam sastra, membuat sebuah komunitas sastra di dunia maya. Adanya komunitas ini, memberikan wawasan baru bagi para penulis yang terlibat. Kecapakan dalam menulis dapat ditularkan dengan rekan komunitas lain atau bahkan penulis pemula yang bergabung dalam komunitas tersebut.

Tidak semua komunitas penulis atau pecinta sastra produktif dalam menghasilkan karya-karyanya. Komunitas ini akan terus hidup jika salah satu individu dengan sukarela

menjadi penggerak dalam komunitasnya. Namun adanya juga penulis atau *blogger* yang memilih untuk berkarir secara individu di laman *blog* pribadinya. Hal ini dikarenakan dunia digital atau internet bersifat bebas dan terbuka untuk khalayak umum, serta memberikan peluang yang luas bagi masyarakat luas untuk mengekspresikan segala pemikirannya.

Di Indonesia, salah satu penulis atau *blogger* yang terkenal melalui tulisan-tulisannya di *blog* yaitu Raditya Dika. Hadirnya tulisan-tulisan karya Raditya Dika di laman *blog* nya memberikan sajian dan tampilan baru dalam karya sastra. Adanya penggunaan gaya bahasa yang khas dan frontal menjadikan tulisan Radith digemari bahkan menjadi awal lahirnya genre baru berupa novel remaja atau novel populer dalam dunia sastra. Tulisan-tulisan karya Radith yang di unggah dalam www.radityadika.com, bercerita tentang masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-harinya serta disajikan menggunakan bahasa khas anak muda dan sedikit frontal. Berikut penggalan tulisan karya Radith yang berjudul *Cinta Brontosaurus* (dalam Ris, 2012).

'Ma, aku mau potong rambut ke salon.'

'Ke salon?' Nyokap nanya dengan alis dinaikan.

'Yah ke salon.'

'Pa, si Dika mau ke salon nih!, Dengan sedikit cekikikan nyokap ngomong ke bokap yang kebetulan lagi lewat.

'Hah. Ngapain ke salon?!'

'Yah, tapi, Pa..., 'gue mencoba menjelaskan.

Pada penggalan tulisan karya Radith tersebut menceritakan tentang si penulis yang ingin pergi ke salon. Gaya bahasa yang digunakan menggunakan gaya bahasa remaja dengan unsur metropolitan. Pada penggunaan gaya bahasa ini, dapat dilihat bahwa telah terjadi perubahan dari karya-karya sebelumnya. Gaya bahasa yang digunakan Radith, sangat santai dan disesuaikan dengan keadaan dan konsumsi masyarakat saat ini. Menurut Ahmad (2013:2), fenomena yang terjadi dalam masyarakat Indonesia saat ini yaitu adanya fenomena budaya *galau* dan *alay* yang menggerogoti mental dan kepribadian masyarakat, dan hal inilah yang menjadi inspirasi para penulis saat ini. Tidak hanya sebagai inspirasi dalam menulis, melalui fenomena tersebut penulis juga mulai mengadaptasi beberapa gaya bahasa *kekinian* dalam karya sastra miliknya.

Genre baru yang ditampilkan dalam karya Raditya Dika, tidak hanya dalam hal penggunaan diksi yang khas dan frontal saja. Tetapi juga terlihat dari masalah yang dihadirkan dalam cerita, yaitu menggunakan masalah yang terjadi dalam keseharian penulis dan tentunya hal ini juga mudah untuk dipahami oleh para pembaca yang mayoritas kalangan remaja. Tidak hanya itu, Radith juga membuat terobosan baru dalam tulisannya yaitu penggunaan nama binatang sebagai judul dari tulisan-tulisannya. Beberapa judul tersebut yaitu *Kambing Jantang*, *Cinta Brontosaurus*, *Marmut Merah Jambu*, dan lain sebagainya. Hal inilah yang menjadi daya tarik dalam karya sastra saat ini terutama dalam dunia sastra *cyber*.

Adanya karya-karya Raditya Dika membuktikan bahwa hadirnya media sosial atau *blog* tidak hanya dinikmati sebagai sarana untuk berkomunikasi saja, tetapi juga dapat digunakan sebagai media untuk mencurahkan tulisan-tulisan inspiratif atau ide-ide kreatif yang dapat dikonsumsi oleh masyarakat luas. Pada perkembangan sastra *cyber*, Radith juga menyuguhkan karya sastra dengan genre dan nuansa yang berbeda. Penyesuaian isi cerita dan penggunaan diksi disesuaikan dengan keadaan masyarakat saat ini dan media yang digunakan dalam mengunggah tulisannya. Genre baru yang disuguhkan Radith, dapat dilihat dari isi cerita yang memiliki unsur komedi dan cerita

remaja yang dikemas dalam penggunaan diksi yang khas dan frontal serta disajikan dalam bentuk catatan harian.

Di sisi lain, pendapat berbeda diungkapkan oleh para pengamat sastra yang beranggapan bahwa hadirnya sastra di *blog* merupakan ‘sampah’ karena tidak memenuhi standar baku karya sastra. Fitriani (2016), berpendapat bahwa penilaian tentang sastra di *blog* dianggap sebagai ‘sampah’ kurang bisa dipertanggungjawabkan karena masih hanya berdasarkan survei secara kuantitatif, yang kemudian dipakai untuk memberikan penilaian secara umum. Namun jika dicermati, dari sekian banyak sastra *blog* beberapa di antaranya tidak kalah menarik dengan karya-karya yang di muat dalam media cetak.

Berbicara tentang mutu dan kualitas karya-karya sastra *cyber*, jika kita cermati beberapa karya-karya penulis pemula baik itu cerpen, novel, puisi dan sebagainya kita dapat melihat bentuk-bentuk diksi yang digunakan, isi, ataupun tema yang beragam disuguhkan sangat menarik dan tidak jauh berbeda dengan mereka-mereka yang sudah terkenal. Jika selama ini label ‘sampah’ membanjiri karya-karya *cybersastra*, itu hanya pandangan negatif mereka yang tidak setuju dengan adanya sastra *cyber* (Fitriani, 2016). Tidak hanya sebagai ajang atau sarana untuk mempublikasikan karya, *blog* juga digunakan sebagai media untuk menyampaikan saran dan kritik tentang karya sastra tersebut. Namun banyak kritik sastra dalam laman blog pribadi memiliki masalah dalam hal penulisan dan penyuntingan; dari susunan kalimat yang berantakan, kedodoran dalam hal rujukan, argumentasi yang tidak runtut, kurangnya perspektif kritis, atau bahkan tidak punya ide tulisan sama sekali (Arief, 2014).

Banyaknya karya sastra yang beredar di dunia maya, memiliki berbagai ciri dan kekhasan yang berbeda yang ini disuguhkan kepada khalayak umum. Adanya perkembangan sastra bergenre baru atau sastra populer di *blog*, tentunya memberikan warna baru dalam dunia kepenulisan. Segala hal yang baru, biasanya sulit untuk langsung diterima masyarakat. Hal inilah yang menjadi alasan lahirnya pandangan-pandangan negatif tentang sastra yang memiliki ganre dan kekhasan berbeda dengan karya sastra terdahulu, sehingga munculnya kritikan tentang karya sastra tersebut. Kritikan tentang sastra populer, Arief (2014) membaginya menjadi dua kubu yaitu kubu yang menganggap karya tersebut merupakan budaya rendahan dan kubu yang menilai karya sastra tersebut secara lebih objektif. Penilaian karya sastra ini, akhirnya dikembalikan kepada para pembaca dan penikmatnya. Pembaca tentu dapat menilainya dari perspektif dan alasan berbeda disesuaikan dengan kebutuhannya.

Fenomena Sastra Facebook

Maraknya penggunaan media sosial *facebook* pada awal tahun 2004, menjadi sasaran bagi para pecinta karya sastra untuk mengekspresikan ide serta imajinasinya. Para penulis yang memanfaatkan media ini, dapat dengan bebas menyiarkan tulisannya dan setiap orang bebas memberikan komentar dan sarannya, atau hanya sekedar memberikan jempol (like) sebagai rasa apresiasinya. Tidak hanya sebagai sarana menyebarkan tulisan kreatifnya saja, *facebook* juga digunakan sebagai sarana bagi para komunitas pecinta sastra. Beberapa komunitas sastra dalam *facebook* yaitu Kopi Sastra, Rumah Sastra, Dunia Sastra, dan lain sebagainya (Wahyuni, 2013). Berikut adalah salah satu karya dari Herbert Saputra Kandang dalam *facebook* Kopi Sastra.

SUMPAH PEMUDA

Malam kian bergulir meniti siang
 Namun semangat tak pernah hilang
 Tekad baja telah bermunculan
 Meniti harap di pundak kemerdekaan

Ksatria muda pengobar semangat
 Berunding demi sebuah martabat
 Hasrat menyelinap ke paru-paru
 Pemuda tanggalkan sumpah sekutu
 Di tanah pertiwi tercinta
 Segunung juang tumpu tertuang
 Demi tumpah darah merdeka
 Merela jiwa dan raga melayang
 Di pagi nan indah berseri
 Jiwa-jiwa wangi kasturi
 Tragedi sumpah pemuda kuingat
 Terniang hingga hari kiamat
 Makassar, 28 Oktober 2016

Pada puisi tersebut, tidak terlihat kekhasan maupun hal yang berbeda dengan puisi pada umumnya. Penggunaan diksi dalam puisi tersebut, masih seperti diksi yang digunakan dalam puisi di media cetak. Kekhasan topik puisi yang menggambarkan adanya pengaruh media sosial juga tidak terlihat dalam puisi tersebut. Tampaknya penggunaan *facebook* dalam perkembangan sastra *cyber* hanya sebagai alih media saja. Hal ini sependapat dengan Arief (2014), yang mengatakan bahwa di *facebook* terdapat grup sastra koran minggu, yaitu grup yang mengumpulkan cerpen, puisi, dan esai yang dimuat dalam koran minggu. Jika dibandingkan dengan *twitter* maupun *blog*, perbedaan dalam karya sastra sangat tampak melalui gaya bahasa yang digunakan maupun topik karya sastra yang disajikan. Selain sebagai alih media dalam perkembangan sastra, hadirnya media sosial lain mungkin menjadi pengaruh dalam peminatan pengguna *facebook* dalam menggunggah karya sastra.

Pada bentuk karya sastra yang disebaran melalui *facebook*, sebagian besar memang tidak terjadi perubahan baik dalam segi bentuk, isi, serta gaya bahasanya. Penyebaran sastra melalui *facebook*, bertujuan untuk berbalas komentar serta menuangkan opini tentang karya yang diunggah dan menuliskan komentar tersebut dalam kolom komentar. Menurut Suryadi (2010) Contoh komentar dari seorang penggiat sastra di *facebook* (yang saya amati sangat produktif menulis di *facebook.com*), yaitu Dimas Arika Miharadja:

"Komunitas semacam facebook, jika tak berhati-hati bisa bikin mabuk. Kenapa? Setiap mempublish puisi, esai, atau apapun juga terkesan dihadapi (diresepsi, diapresiasi) secara meriah dengan aneka puja-puji, minimal mengacungkan jempol tanpa kata-kata. Komunitas facebook harus dicermati antara ada dan tiada. Adanya komunitas itu baru berguna bila ada keseriusan dalam melakoni hidup dan kehidupan berkarya. Tiadanya komunitas di ruang maya ini bisa jadi disebabkan lantaran orang-orang yang berkerumun di situ tidak ada tali pengikatnya yang jelas (suka datang dan pergi tak kembali, suka-suka hati)."

"Melalui media maya ini juga mulai dapat diidentifikasi beberapa person yang bisa memanfaatkan media ini sebagai sosialisasi-komunikasi-interaksi karya yang digubahnya. Lantaran karya sastra itu peronal atau individual sifatnya, aneka respon terhadap karya yang dipublish haruslah diiringi sikap berhati-hati. Puja-puji bisa memandegkan kreativitas, mabuk pujian, dan lepas kontrol. Sebaliknya, penyampaian kecaman atau asal kritik tanpa argumentasi yang jelas bisa jadi akan menghentikan produktivitas bagi yang tidak siap dan tidak tahan banting."

Kedua komentar tersebut merupakan salah satu contoh interaksi yang terjadi dalam dunia maya. Hal ini tentu tidak bisa dilakukan dalam media konvensional seperti koran

cetak, majalah cetak, dan lain sebagainya. Adanya penggunaan media sosial *facebook* untuk mengunggah karya sastra bertujuan untuk memperoleh komentar serta tanggapan langsung dari pembaca mengenai karya sastra tersebut. Adapun dalam penyajian karya serta penggunaan diksi tidak terdapat kekhasan yang menonjol seperti pada karya sastra yang diunggah dalam media sosial lainnya.

Fenomena Sastra *Instagram*

Instagram merupakan salah satu media sosial yang menjadi *trend* di kalangan anak muda saat ini. Fungsi awal media sosial ini digunakan untuk mengunggah foto dari para penggunanya. Namun seiring berjalannya waktu, muncul kreativitas dari para penggunanya, menjadikan *instagram* sebagai sarana untuk mempublikasikan beberapa tulisan serta karya-karyanya.

Salah satu sastrawan yang terkenal melalui ide kreatifnya di *instagram* yaitu Agus Noor, yang menggagas untuk memunculkan sebuah cerita dari foto yang diunggah. Menurut Bhaskara (2014), Agus mengajak masyarakat pengguna Instagram untuk menceritakan foto-foto yang mereka unggah di akun Instagram pribadi dengan nama #cerita-instagram. Ide ini muncul karena sebuah foto selalu mempunyai cerita yang menarik. Jika diolah dengan kreatif, sebuah foto yang menarik akan bisa melahirkan cerita yang menarik pula. Berikut adalah salah satu foto yang diunggah dengan cerita yang menarik di balik foto tersebut (#cerita_instagram).



Pada foto yang diunggah oleh Sulunglahitani dalam #cerita_instagram tersebut, bercerita tentang foto yang menggambarkan seorang wanita berkepala gurita. Wanita tersebut diibaratkan sebagai istrinya yang dia anggap sangat menakutkan seperti gurita. Bahkan ketika warga ramai berdatangan untuk mengusir mereka, istrinya tidak segan untuk mengusir warga dengan para ajudannya sedangkan si penulis sebagai suaminya hanya bersembunyi di belakang istrinya. Namun, suatu ketika si penulis mulai berpikir jika yang selama ini ditakuti dan yang ingin diusir oleh warga adalah dirinya bukan istrinya atau bukan pula para ajudan istrinya, tetapi dirinya.

Si penulis mulai menyadari hal tersebut ketika sang istri berkata bahwa dirinya adalah suami yang telah lama tiada. Si penulis, baru menyadari bahwa ia pernah jatuh ke laut ketika memancing, dan yang berhasil menemukan mayatnya hanya istrinya. Dengan tubuh yang bengkak membusuk, istrinya berhasil menyeret jasadnya pulang. Si penulis juga menyadari bahwa dirinyalah yang ditakuti oleh warga ketika ia mulai terganggu dengan belatung yang mulai menghuni rongga matanya, dan daging-daging wajahnya menempel di kukunya ketika ia menggaruknya.

Tidak hanya berkembang tentang sastra yang bercerita tentang foto yang diunggah. Saat ini, di *instagram* juga sedang digemari mengunggah petikan-petikan puisi maupun syair lagu. Petikan-petikan puisi tersebut, beberapa dari penyair terkenal namun ada juga petikan-petikan puisi yang berasal dari orang-orang tidak terkenal (*anonymous*). Berikut salah satu contoh petikan puisi karya Joko Pinurbo yang diunggah dalam #kumpulan_puisi.



Pada media sosial *instagram*, fenomena sastra yang terjadi yaitu tentang populernya mini cerpen yang berdasarkan foto unggahan pengguna akun *instagram* tersebut. Hal ini dilakukan karena dianggap setiap foto pasti memiliki cerita yang ingin disampaikan kepada orang lain. Selain tentang foto yang berisi mini cerpen, di *instagram* juga sedang populer dengan petikan-petikan puisi atau kata-kata motivasi yang dimodifikasi menjadi sebuah gambar untuk diunggah dan dibagikan pada akun pribadi maupun komunitas di *instagram*.

C. KESIMPULAN

Hadirnya teknologi digital berupa beragamnya jenis media sosial memiliki dampak positif dan negatif dalam perkembangan karya sastra. Beberapa fenomena tentang karya sastra terjadi di dunia maya yang secara sistem memiliki kebebasan bagi khalayak umum. Kebebasan ini berdampak pada terjadinya fenomena di *mailing list* tentang tuduhan plagiasi puisi karya penyair terkenal Taufiq Ismail. Adapun sisi positif dari kebebasan dalam media sosial ini yaitu memberi kesempatan kepada siapapun untuk mengeluarkan ide serta tulisan kreatifnya. Selain itu, media sosial juga memberikan kebebasan dalam hal berinteraksi maupun membentuk komunitas pecinta sastra bagi siapapun.

Adanya kebebasan dalam mengeluarkan ide kreatif di media sosial, menjadi faktor lahirnya genre sastra baru yang berawal dari beberapa media sosial. Beberapa perubahan karya sastra tersebut terdapat dalam *blog* yang diawali lahirnya jenis sastra

baru berupa novel populer yang berasal dari tulisan harian Raditya Dika yang kemudian di cetak menjadi buku dan dipublikasikan. Perubahan karya sastra selanjutnya terdapat dalam *twitter* #anjinggombal, yang memiliki ide kreatif berupa memodifikasi ulang peribahasa lama menjadi peribahasa modern yang lucu dengan gaya bahasa yang menarik. Penggunaan media sosial lainnya, seperti *facebook* lebih dimanfaatkan dalam menilai sebuah karya sastra dengan cara menuliskan komentar tentang suatu karya yang diunggah. Adapun dalam *instagram* yang fungsinya hanya untuk berbagi foto, juga mulai digunakan untuk mengunggah ide-ide kreatif pengguna. Karya sastra yang diunggah melalui *instagram*, juga mengalami perubahan yaitu berupa lahirnya mini cerpen yang berdasarkan foto yang diunggah oleh pengguna. Selain itu, juga menjadi penyebab lahirnya petikan-petikan puisi atau kata-kata motivasi yang dimodifikasi menjadi sebuah gambar.

Adanya berbagai jenis media sosial tidak hanya digunakan sebagai sarana untuk menunjukkan karya sastra pribadi, tetapi juga digunakan sebagai unjuk pendapat atau kritik tentang sebuah karya sastra. Pendapat tersebut tentu ada yang bersifat negatif dan positif, hal ini dikarenakan perbedaan sudut pandang dan alasan dalam berkritik tentang sastra tersebut. Penilaian karya sastra ini, akhirnya dikembalikan kepada para pembaca dan penikmatnya. Pembaca tentu dapat menilainya dari perspektif dan alasan berbeda disesuaikan dengan kebutuhannya. Tidak hanya mengkritik saja jenis karya sastra apapun, diharapkan mampu memberikan hiburan dan kegiatan bagi yang menggelutinya serta memberikan hiburan tersendiri bagi para pembacanya.

REFERENSI

- Ahmad, S. 2013. *Diksi Dan Citraan Dalam Kumpulan Cerpen Manusia Setengah Salmon Karya Raditya Dika:Kajian Stilistika Dan Implementasinya Sebagai Bahan Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMA*. (Online). (http://eprints.ums.ac.id/25273/11/naskah_publicasi.pdf), diakses 04 November 2016.
- Arief. Y. 2014. *Kritik Sastra Dan Sastra Populer*. (Online). *Lembar Kebudayaan Indoprogess, LKPI*. Edisi 18. (<http://indoprogess.com/2014/06/kritik-sastra-dan-sastra-populer/>), diakses 18 November 2016.
- Bhaskara, E. 2014. *Sastra Instagram*. (Online). (<http://esabhaskara.com/2014/01/26/sastra-instagram/>), diakses 04 November 2016.
- Emzir, dan Rohman, S. 2016. *Teori dan Pengajaran Sastra*. Jakarta: Rajawali Press.
- Fitriani, L. 2016. *Sastra Cyber Di Indonesia*. (Online). (http://www.Academia.Edu/10470167/Keunggulan_Karya_Sastra_Cyber), diakses 18 November 2016.
- Ris, D. F. H. 2012. *Analisis Karya Sastra Cinta Brontosaurus*. (Online). (<https://hervandharisdaniarti.wordpress.com/2013/01/01/analisis-karya-sastra/>), diakses 04 November 2016.

- Santosa, P. Tanpa tahun. *Sastra sebagai Hiburan*. (Online). (<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/artikel/1132>), diakses 19 November 2016.
- Santosa, T. 2011. *Ini Jawaban Taufik Ismail Atas Tuduhan Plagiasi*. (Online). (<http://www.rmol.co/read/2011/04/02/22982/Ini-Jawaban-Taufik-Ismail-Atas-Tuduhan-Plagiat->), diakses 04 November 2016.
- Saryono, Djoko. 2009. *Dasar Apresiasi Sastra*. Yogyakarta: Elmatara Publishing.
- Supriatin. 2012. *Kritik Sastra Cyber*. (Online). *Jurnal Sosioteknologi Edisi 25 Tahun 11*. (portalgaruda.com), diakses 18 November 2016.
- Suryadi, N. 2010. *Fenomena Sastra Indonesia Mutakhir: Komunitas Dan Media*. (Online). (<http://puisi.lecture.ub.ac.id/files/2012/01/FENOMENA-SASTRA-INDONESIA-MUTAKHIR-2010.pdf>), diakses 04 November 2016.
- Wahyudi, Ibnu. 2010. *Menyiasati Jejaring Sosial dengan Karya Sastra yang Tipikal dan Kontekstual*. (Online). (<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/artikel/1336>), diakses 04 November 2016.
- Wahyuni, D. 2013. *Sastra Facebook, Alternatif Kreatif?*. (Online). (<http://www.riapos.co/1825-opini-sastra-facebook-alternatif-kreatif-.html#.WBfcYvT0jIU>), diakses 04 November 2016.

KAJIAN PENGGUNAAN *KEIGO* DALAM E-MAIL YANG DITULIS OLEH PENUTUR JEPANG DAN PENUTUR INDONESIA DALAM BAHASA JEPANG

Zainab Munqidzah

Universitas Kanjuruhan Malang
zainab_munqidzah@unikama.ac.id

ABSTRAK

Saat ini salah satu alat komunikasi yang sering digunakan oleh semua lapisan masyarakat adalah e-mail. Dengan adanya e-mail membawa dampak yang positif khususnya untuk dunia bisnis. Karena, dengan adanya e-mail jarak, ruang dan waktu semakin dekat. Dengan hanya beberapa menit sudah bisa berkomunikasi dengan masyarakat dari berbagai belahan dunia. Secara umum tatacara menulis ataupun mengirim e-mail sama. Tetapi, yang membedakan adalah penggunaan *keigo* (bahasa sopan). Dalam bahasa Jepang ada 3 jenis *keigo* yaitu: *sonkeigo*, *kenjougo* dan *teineigo*. Tulisan ini memberikan pandangan tentang penggunaan *keigo* pada e-mail yang ditulis oleh penutur Jepang (PJ) dan penutur Indonesia (PI) dalam kesepakatan bisnis. Data dikaji dengan menggunakan teori yang disampaikan oleh Sujianto. Hasil yang diperoleh dari tulisan ini adalah menggunakan PI saat memohon menggunakan bentuk *te* kudasai. PJ menggunakan bentuk kata benda + *kudasai*, *keigo* yang digunakan secara bersamaan *teineigo* + *sonkeigo*, *teineigo* _ *kenjougo*. Serta, PJ lebih sering menggunakan bentuk *masu* beserta perubahannya. Sedangkan PI untuk *teinei* menggunakan bentuk *te* dan *masu*.

Kata Kunci: e-mail, tindak tutur, *keigo*

A. PENDAHULUAN

Saat ini kemajuan teknologi membawa dampak yang sangat besar bagipola hidup masyarakat. Baik itu dampak positif maupun dampak negative.semuanya tergantung dari pengguna kemajuan teknologi tersebut. Dampak positif dari kemajuan teknologi sangat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat. Khususnya dalam bidang teknologi informasi. Kemajuan teknologi informasi yang sudah merambah sampai ke pelosok tanah air adalah penggunaan internet. Dengan kemajuan teknologi informasi, terasa tidak ada jarak baik ruang dan waktu.

Yang sangat merasakan dampak positif dari kemajuan teknologi informasi adalah di bidang bisnis. Karena hanya dengan hitungan menit bahkan detik bisa melakukan transaksi bisnis melalui e-mail. Penggunaan e-mail dalam bahasa Jepang memiliki beberapa aturan dan tatanan yang telah disepakati, agar tidak timbul kesalahpahaman. Akiko Yana dan kawan- kawan dalam bukunya yang berjudul 日本語 Eメールの書き方 menjelaskan bahwa untuk bisa menulis dan mengirim berita melalui e-mail ada beberapa hal yang perlu dipahami baikoleh penutur Jepang maupun penutur dari negara lain. hal tersebut adalah (1) E-メールの基本構成・susunan dasar e-mail, (2) 丁寧さの程度・tingkat kesantunan、(3) 件名のつけかた・judul berita、(4) CC と BCC の使い方・cara menggunakan tujuan e-mail lebih dari satu,(5) 添付ファイルに使い方・cara menyertakan fairu,(6) 携帯電話にメール送るときの注意・ hal yang perlu diperhatikan mengirime-mail melalui telepon genggam.

Dari keenam materi yang disampaikan oleh Akiko Yana, ada dua hal yang berbeda dengan cara mengirim e-mail secara umum. Kedua hal tersebut adalah poin 2 dan poin 6. Hal tersebut disebabkan karena dalam bahasa Jepang ada tingkatan penggunaan bahasa sopan atau yang dalam bahasa Jepang disebut dengan *keigo*. Penggunaan *keigo* berdasarkan pada hubungan kedekatan antara penutur dan petutur. Pada tulisan ini yang dikaji adalah *keigo* yang digunakan oleh penutur Jepang dan penutur Indonesia saat menulis pesan melalui e-mail.

Tingkat Tindak Tutur Dalam Bahasa Jepang

Hubungan personal merupakan salah satu factor yang paling kuat mempengaruhi tingkat tindak tutur dalam bahasa Jepang modern (Soepardjo: 2012: 158). Selanjutnya, Yasuto Kikuchi (1996: 3) menjelaskan bahwa ada dua aspek yang ada dalam tindak tutur. Yaitu tindak non kebahasaan dan tindak kebahasaan. Tindak kebahasaan terbagi 2 aspek yaitu, aspek yang berhubungan dengan isi tuturan dan aspek yang berhubungan tindak kebahasaan.

Tingkat tindak tutur (大愚表現・Taigu Hyougen) adalah cara tindak tutur yang digunakan oleh seseorang terhadap mitra tuturnya (Soepardjo, 2012: 159). Selanjutnya, Yasuto Kikuchi (1996: 3) menjelaskan bahwa, tingkat tindak tutur adalah suatu ungkapan yang menyatakan isi dengan perlakuan yang sama berubah akibat mengubah cara penuturannya. Misalnya:

(1) 山田さんは事務所にいる。(Mr. Yamada san wa ada di kantor)

Yamada san wa jimushou ni iru

(2) 山田先生は事務所にいらっしゃいます。(Guru yamada ada di kantor)

Yamada sensei wa jimushou ni irasshaimasu.

Kedua kalimat tersebut memiliki isi yang sama. Tetapi, dalam *いる(iru)* dan *いらっしゃいます(irasshaimasu)*. Pembicaraan pada kalimat (1) memiliki tingkat hubungan personal yang sama dengan si pembicara. Selanjutnya, pada kalimat (2) yang menjadi topic pembicaraan memiliki hubungan personal yang lebih tinggi dari si pembicara. Soepardjo (2012: 160) menjelaskan ada 2 jenis tingkat tindak tutur (*Taigu Hyougen*・大愚表現) dalam bahasa Jepang yaitu *bikago* dan *keigo*.

Keigo

Dalam kaitannya dengan prinsip hormat, Minoru (dalam Sujianto, 2004: 124) menjelaskan ragam hormat dalam bahasa Jepang disebut dengan *Keigo* (警護). Selanjutnya, dijelaskan bahwa *Keigo* (警護) adalah bahasa atau kata-kata yang khusus dipergunakan untuk menunjukkan kerendahan hati si pembicara dan untuk menyatakan rasa hormat si pembicara terhadap teman berbicara atau orang yang dibicarakan. Danasasmita (1983: 79) menjelaskan berdasarkan pemakaiannya *Keigo* (警護) dibagi menjadi 3, yaitu, *sonkeigo*, *kenjogo* dan *teineigo*

Bunkacho dalam Sujianto (2004: 123) menjelaskan bahwa *sonkeigo* adalah bahasa hormat yang dipakai untuk mengungkapkan rasa penghargaan terhadap lawan bicara dengan cara menaikkan derajat orang yang menjadi lawan bicara. Selanjutnya dijelaskan bahwa orang yang dihormati oleh si pembicara adalah pesona kedua atau ketiga secara langsung ataupun tidak langsung. Namun masalah kondisi baik benda atau keluarga dari orang tersebut. orang yang dihormati pada konteks ini adalah orang yang memiliki posisi, derajat yang lebih tinggi serta usia yang lebih tua umurnya dari si pembicara. Hiromi hatta (melalui Sudjianto 2004: 124) menjelaskan bahwa *sonkeigo* dipergunakan untuk menunjukkan rasa hormat si pembicara terhadap orang yang melakukan suatu aktivitas.

Kenjogo adalah bahasa hormat yang digunakan untuk menghormati persona kedua atau teman yang menjadi pokok pembicaraan, dengan merendahkan derajat si pembicara terhadap orang yang menjadi pokok pembicaraan (Yasuo Kikuchi, 1996: 108). Yang menjadi pokok pembicaraan adalah bisa orang pertama ataupun orang ketiga. Secara sederhana Hata (dalam Sujianto, 2004: 136) menjelaskan bahwa kenjogo digunakan dalam percakapan dengan tujuan merendahkan orang yang berbuat, untuk menghormati obyek yang hendak dicapai. Oleh karena itu kata-kata yang digunakan dalam kenjogo tidak bisa digunakan untuk orang lain yang lebih tinggi kedudukan, derajat dan usia.

Kikuchi (1996: 88) menjelaskan bahwa sopan yang tidak memperdulikan siapa subyek atau orang yang menjadi topic pembicaraannya. Selanjutnya Sudjianto (2004: 134) menjela

skan bahwa teineigo tidak ada hubungannya dengan merendahkan atau menaikkan derajat orang yang menjadi pokok pembicaraan. Yang menjadi pertimbangan dalam mempergunakan teineigo adalah teman berbicara dan semata-mata hanya untuk menghormati teman berbicara.

Ada tiga cara untuk penggunaan teineigo yang diuraikan berikut ini

1. Dengan menggunakan verba bantu masu,desu ataude gozaimasu.
2. Dengan menggunakan prefiks O atau Go pada kata-kata tertentu,
3. Dengan cara menggunakan verba halus.

Contoh: もうす・mousu ———— いう・iu

いたす・itasu ———— する・suru

Tabel berikut ini menjelaskan perbedaan penggunaan *sonkeigo* dan *kenjougo*

	Sonkeigo	Kenjougo
O (Renyoukei) ni naru	校長がお出かけになる。 <i>Kouchou ga odekake ni naru</i> 何をお書きになるつもりですか。 <i>Nani wo kaki ni naru tsumori desuka</i>	Penggabungan verba ... itasu,moshi, ...ageru, ataumoshi ageru およりいたします・o yori itashimasu おもちゃあげましょうか・o machi agemashou ka
Kata kerja bentuk pasif	この絵はあの方が書かれました。 <i>Kono e wa anokata ga kakremashita</i> あの方が書かれたのはいつごろですか <i>Ano kata ga kakareta no wa itsu goro desu ka</i>	けんさんの動詞 (kenson no doushi) Kata kerja bentuk sopan いただく もらう うかがう きく さしあげる あげる 参る 行く・来る もうす 言う いたす する おります いる おめにかかる
Sonkei no meishi	お父さん、だんな、ご主人 <i>Otousan, danna, go shujin</i>	おそれようけい+する お書きする・o kaki suru お読みする・o yomi suru お送りする・o okuri suru お会いする・o ai suru
Sonkei no setsubigo	あなたのお体・anata no okarada 先生のお宅・sensei no otaku	けんさんの名詞 わたし・watashi、かない・kanai
Verba hormat	いらっしゃる いる(iru)・来る (irassharu) (kuru)・行く(iku) おっしゃる(ossharu) 言う(iu) なさる(nasaru) する(suru) めしあがる 食べる(taberu) (meishiagarau) めす(mesu) 着る(kiru) おぼしめす 乗る(noru) (oboshimesu) 思う(omou) ご覧になる 見る(miru) (goran ni naru)	

B. METODE

Tulisan ini mendeskripsikan kajian penggunaan *keigo* oleh penutur Jepang dan penutur Indonesia yang dirulis melalui e-mail. Data dikaji dengan menggunakan teori yang disampaikan oleh Sujianto (2004) yang difokuskan pada data yang ditulis oleh penutur Jepang dan penutur Indonesia. Sumber data dari kajian ini adalah dokumen e-mail dari sebuah perusahaan di Jakarta. Setelah data dianalisis, langkah selanjutnya adalah menyimpulkan bagaimana penggunaan *keigo* oleh penutur Jepang dan penutur Indonesia melalui e-mail.

C. PEMBAHASAN

Sumber data yang digunakan diperoleh dari perusahaan rekanan yang ada di Jakarta. sumber data tersebut adalah:

From: Agus Setiyono [<mailto:agus.setiyono@ttme.co.id>]

Sent: Friday, August 07, 2015 11:27 PM

To: goto_takahiro@asanogear.co.id

Cc: junanto@asanogear.co.id; mega.sukarno@asanogear.co.id; sugawara@ttme.co.id; edward@ttme.co.id; ahmad_pmss@ttme.co.id; taryamu@ttme.co.id; pms_group@ttme.co.id

Subject: Revision Green net Schedule & Drawing

AGI 後藤様

いつも大変お世話になっております

先程は打ち合わせ ありがとうございます。

グリーンネット設置工事について

1. フェンス開口部の位置の寸法に変更致しました。

2. スケジュールの件

御確認して頂き次第、署名をお願い致します。

3. 照明の明るさを 測るシールが持っていますので、

前後グリーンネット設置工事に照明の明るさを 測ります。

添付ファイルを参照して下さい。

以上、大変お手数をお掛け致しますが、宜しくお願い致します。

TME アグスです。

Berikut ini adalah terjemahannya

AGI Mr. Goto

Mohon maaf sebelumnya, karena telah merepotkan anda

Terimakasih banyak telah menyempatkan waktunya untuk meeting kemarin.

Terkait project instalasi Green Net:

1. Ada perubahan ukuran posisi bagian pintu Safety Fence

2. Schedule. Mohon ditandatangani setelah dicek.

3. Kita ada alat untuk mengukur kecerahan pencahayaan

Pencahayaan akan kita ukur sebelum & sesudah instalasi green net.

Silahkan cek di file terlampir.

Mohon maaf karena hal ini akan merepotkan anda.

Saya mohon bantuannya.

TME agus

E-mail di atas adalah e-mail permohonan yang dikirim oleh Agus (penutur Indonesia) pada rekanan kerja dari perusahaan lain yang ditujukan pada Mr. Goto (penutur Jepang)

Sonkeigo

Penggunaan sonkeigo pada e-mail yang dikirimkan di atas diuraikan berikut ini:

- (1) 様・sama
digunakan saat menyebut nama seseorang dalam bentuk sopan. Kata sama, merupakan bentuk sopan dari ____san
- (2) ございました・Gozaimashita
Untuk mengucapkan terimakasih dalam bentuk sopan me nambahkan kata gozamasu, setelah kata arigatou. Bentuk mashita dalam gozaimashita menjelaskan bahwa mitra tutur telah melakukan sesuatu untk penutur
- (3) ^{ごかくにん}御確認して・go kakunin shite
Ada tambahan kata go sebelum kata kakunin suru. Yang melakukan pengecekan adalah Mitra tutur

Kenjougo

Penggunaan *kenjougo* pada e-mail yang dikirimkan di atas diuraikan berikut ini:

- (1) ____ております・
Bentuk sopan dari ____te imasu, penggunaan kata ini menunjukkan yang melakukan aktifitas tersebut adala penutur.
いつも大変お世話になっております・*itsumo taihen o sewa ni natte orimasu* (saya selalu sangat merepotkan anda)
Kalimat di atas menunjukkan permohonan pada mitra tutur. Yang melakukan permohonan adala penutur. Karena itu menggunakan bentuk sopan kenjougo
- (2) いただき・itadaki
Itadaki merupakan bentuk kenjougo dari maorai.yang memohon adalah si penutur
^{ごかくにん}御確認して ^{いただ}頂 ^{しだい}き次第・*go kakunin shite itadaki shidai*
- (3) いたします・itashimasu
Itasu merupakan bentuk kenjougo dari suru. Penggnaanitasu menunjukkan bahwa si penutur memohon pada mitra tutur. ^{しよめい}署名を ^{ねが}お願い ^{いた}致します。

Teineigo

Penggunaan *teineigo* pada e-mail yang dikirimkan di atas diuraikan berikut ini,

____ます・masu

Masu merupakan bentuk sopan yang tidak ada hubungannya dengan siapa penutur maupun mitra tutur. Bentuk lampau dari masu adalah mashita.
Seluruh kata kerja yang ada pada kalimat di atas selalu berhiran dalam bentuk masu. Kata kerja tersebut adalah: gozaimashita, orimasu, itashimasu, hakarimasu, ____ te imasu, shimasu

E-mail di bawah ini merupakan balasan dari e- mail sebelumnya

From: Goto Takahiro [mailto:goto_takahiro@asanogear.co.id]
Sent: Monday, August 10, 2015 9:04 AM
To: 'Agus Setiyono'
Cc: junanto@asanogear.co.id; mega.sukarno@asanogear.co.id; sugawara@ttme.co.id; edward@ttme.co.id; ahmad_pmss@ttme.co.id; taryamu@ttme.co.id; pms_group@ttme.co.id
Subject: RE: Revision Green net Schedule & Drawing
TME アグス様
お世話になります。
スケジュール^{かくにん}確認しサインいたしましたので、
ご確認ください。
弊社^{へいしや}での設置^{せつち}時の^{どき}残業^{ざんぎやう}時間^{じかん}対応^{たいおう}についてはご連絡^{れんらく}いただければ、
出来^{でき}る限り^{かぎり}協力^{きやうりよく}いたしますので、
少し^{すこ}でも日程^{にってい}を進め^{すす}早く^{はや}設置^{せつち}いただければありがたいです。
よろしく願います。
AGI 後藤

Terjemahan:

TME Mr. Agus
Minta maaf merepotkan anda
Schedule sudah saya cek & tandatangani. Silahkan dilihat
Tolong informasikan mengenai waktu Over Time ketika instalasi berlangsung, agar kami
bisa support anda.
Saya senang apabila pekerjaan bisa lebih dipercepat dari yang direncanakan.
Mohon bantuannya

AGI Goto

Sonkeigo

Penggunaan *sonkeigo* pada e-mail balasan dari mitra tutur Jepang adalah sebagai berikut

- (1) アグス様・Agus sama
Penggunaan kata *sama* yang merupakan bentuk *sonkeigo* dari kata *san*
- (2) お世話になります・*O sewa ni narimasu*
Kalimat di atas merupakan sebuah ungkapan yang biasa digunakan saat penutur akan memohon bantuan ada mitra tutur
- (3) ご確認ください・*go kakunin kudasai*
Penggunaan awalan *go* sebelum kata *kakunin* menunjukkan mitra tutur meminta pada penutur untuk cek ulang schedule yang telah ditandatangani. Menggunakan *sonkeigo* karena yang melakukan aktifitas adalah penutur.
- (4) ご連絡・*go renraku*
Penggunaan awalan *go* pada sebelum kata *renraku* menunjukkan mitra tutur meminta pada penutur agar menghubungi. Menggunakan *sonkeigo* karena, aktifitas tersebut yang melakukan adalah si penutur.

Kenjougo

Penggunaan *kenjougo* pada e-mail balasan dari mitra tutur Jepang adalah sebagai berikut

- (1) いたします・*itashimasu*

Merupakan kata kerja *kenjougo* dari *shimasu*. *Kenjougo* digunakan karena yang melakukan menyampaikan permohonan untuk cek schedule adalah mitra tutur

- (2) いただければ・*itadakereba* merupakan bentuk pengandaian dari *itadaku*. *Itadaku* merupakan kata kerja *kenjougo* dari *morau*.

Teineigo

Hampir semua kalimat pada e-mail di atas menggunakan bentuk *teineigo*. Bentuk *teineigo* yang digunakan adalah *desu*, *masu* dan *mashita*

D. KESIMPULAN

Dari apa yang telah diuraikan di atas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut,

- (1) penutur Jepang pada saat memohon pada mitra tutur menggunakan bentuk kudasai
Selanjutnya penutur Indonesia menggunakan shite kudasai. Contoh:
PJ: go kakunin kudasai. Selanjutnya, PI: go kakuni shite kudasai.
- (2) saat berkomunikasi melalui e-mail baik penutur Jepang dan penutur Indonesia menggunakan 2 bentuk keigo dalam tulisannya. Kedua bentuk tersebut adalah *kenjougo* + *teineigo* dan *sonkeigo* + *teineigo*
- (3) *teineigo* yang digunakan oleh penutur Indonesia, penggunaan kata kopula *desu* pada akhir kalimat nominal. Untuk kata kerja menggunakan bentuk *te* dan *masu*. Sedangkan, untuk penutur Jepang menggunakan bentuk *masu* dan perubahan bentuknya.

REFERENSI

Soepardjo, Djojok. 2012. *Linguistic Jepang 日本語言語学*. Surabaya: Bintang Surabaya

Sudjianto. 2004. *Gramatika Bahasa Jepang Modern*. Jakarta: PT. Kesaint Blane.

Yasuto, Kikuchi. 1996. *Keigo Sainyuumon*. Japan: Kadokawa Shoten

